
10·98 DAS TESTMAGAZIN FÜR
PC PLAYER
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr
B 12144 E
Aufbau-Strategie
Wusel-Power: Siedler 3 gegen Knights & Merchants
Laufwerk-Lüge
Wie schnell sind CD-ROMs wirklich?
Need for Speed 3
Renn-Randale in der Radarfalle
PLAYER'S GUIDE
Mech Commander
32 Seiten mit Tips & Lösungen
Mech Commander, Overseer, Might
viele mehr.
[Special] Panzer-Simulationen im Vergleich
Mit Extra-Tips-Heft zum Sammeln!
SPECIAL: Panzer-Simulationen · Bundesliga Manager 98 · Motocross Madness ·

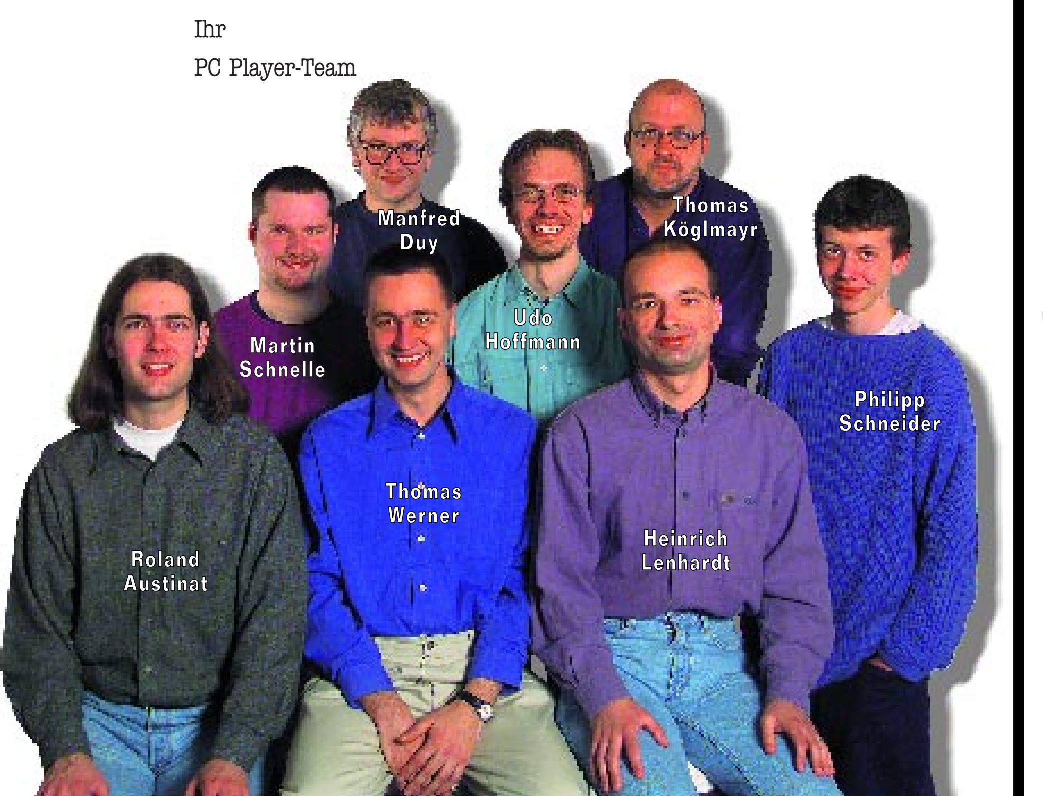
Schwitzende Schummler

Wer den **irischen Sommer** aufsucht, freut sich auf moderate Temperaturen, schöne Landschaften und entspannte Gemütlichkeit. Von letzterer bekam unser reisender Redakteur Martin Schnelle relativ wenig ab, denn Activision erwählte Irland als Schauplatz für seine diesjährige Europa-Produktpräsentation. Draußen hüpften die Schäfchen fröhlich auf der grünen Wiese, doch in den schummerigen Gemäuern von Schloß Luttrellstown unweit Dublins dröhnten Heavy Gear 2, Interstate 82 und andere Weihnachtsbaum-Kandidaten um die Wette. Am Rande des Spielemarathons blieb für den Kollegen Schnelle gerade noch genug Zeit, um sich mit den wichtigsten Erzeugnissen der irischen Kultur zu beschäftigen: Sein »Guiness«-T-Shirt legt er nur am Waschtag widerwillig ab.

Während einige Redakteure firmenbesuchend durch die Weltgeschichte schwirrten und ganz verwegene Kollegen sich in einen bislang unbekannten Aggregatzustand namens »Urlaub« flüchteten, schwitzen die Hinterbliebenen im Verlagsgebäude um die Wette: Der Sommer meinte es im August noch einmal richtig ernst. Das Treibhausklima in der Redaktions-Trutzburg ließ ganz nebenbei ein neues Sonderheft gedeihen. Bevor wir Philipp Schneider in seine Sommerfrische gen Italien ziehen ließen, »durfte« er noch Hand an ein Lösungs-Sonderheft legen: Das neue **Tips & Tricks-Special** von PC Player ist jetzt für 12,80 Mark am Kiosk zu haben. Im Heft finden Sie Kurzcheats zu rund 300 PC-Spielen. Die beiliegende CD-ROM enthält zudem über 450 digitalisierte Seiten mit ausführlichen Spielelösungen. Mit diesem umfangreichen Schummelarchiv trickst Sie niemand so leicht aus.



Ihr
PC Player-Team



INHALT



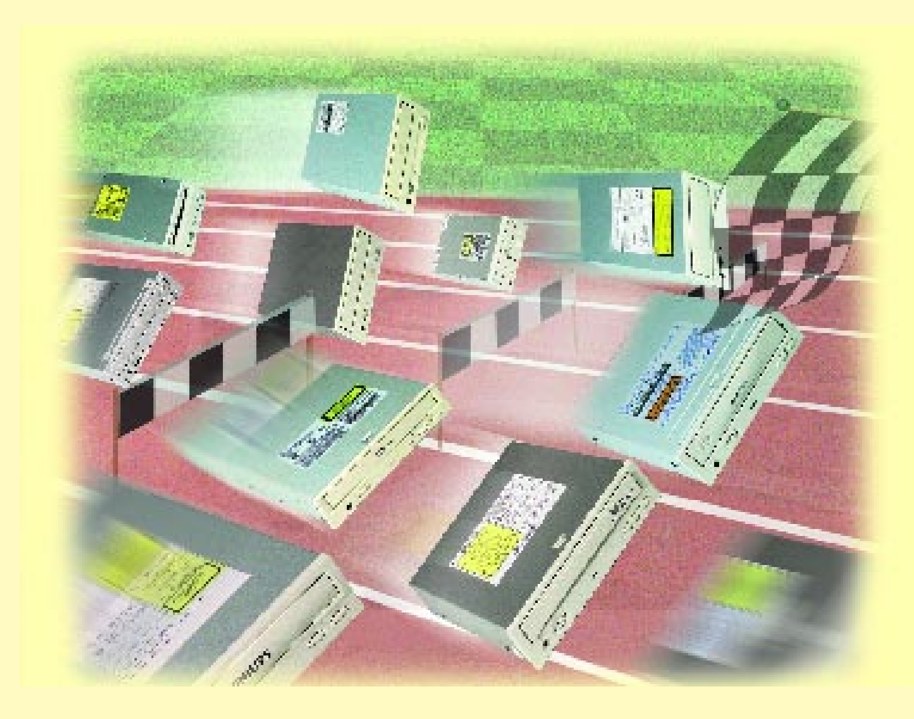


Need for Speed 3: Brachiale Autoverfolgungsjagen out of Flensburg, aber voll im Polizeiwagen-Pulk. Spielen Sie wahlweise Räuber oder Gendarm.

68

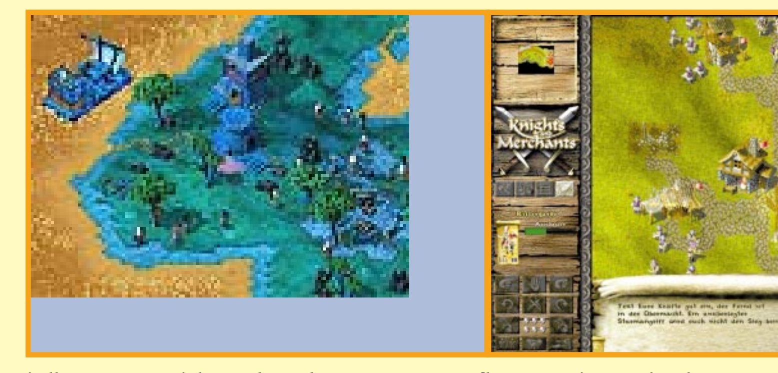
CD-ROM-Laufwerke werden immer billiger und schneller. Doch die Herstellerangaben zu letzterem Kriterium sind mit Vorsicht zu genießen. Unser Vergleichstest deckt die Speed-Unterschiede zwischen Theorie und Praxis auf.

168





In dieser Ausgabe von PC Player steckt eine Beilage mit Hintergrund-Infos und Interviews zu Cryos »Der Ring des Nibelungen«, dem von Wagners Opern-Zyklus inspirierten Computerspiel.



Siedler 3 gegen Knights and Merchants: Topwares Aufbaustrategie-Wuselwerk ist schon testreif, während an Blue Bytes Siedlersippen (links) noch munter programmiert wird.

64



Klingon Honor Guard: Der 3D-Shooter aus dem Star-Trek-Universum mußte durch unser Testlabor. Kommt der klingonische Kracher an die Qualität von Unreal und Jedi Knight heran?

100

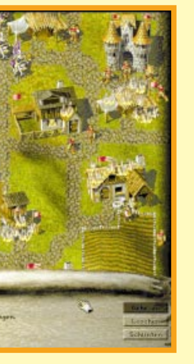
Special

Spiele-Tests

News

PLAYER'S GUIDE 10/98 Die Tips-Zeitschrift von PC Player

Tips & Tricks



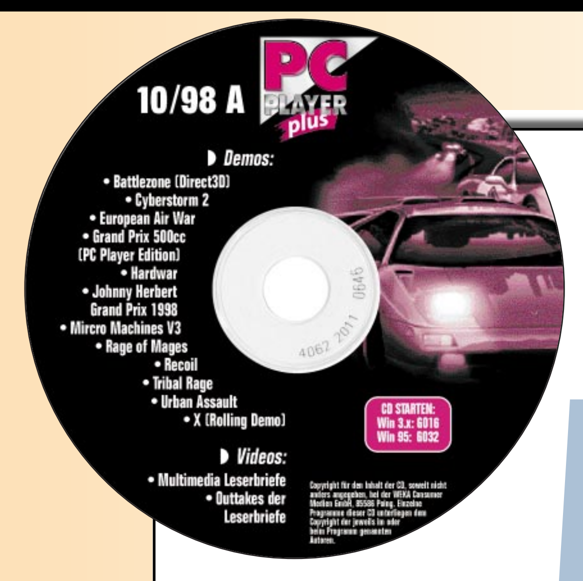
112

Previews

Hardware

Online

Rubriken



cd-inhalt

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Auf dem Start-Bildschirm finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal, in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln.

■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com

■ Natürlich können Sie uns auch per Post unter der Adresse des Verlages erreichen:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: CD-ROM 8/98
Gruber Str. 46a
85586 Poing

inhalt cd A

Spielbare Demos

Battlezone (Direct3D)	\DEMOS\BATTLEZ
Cyberstorm 2	\DEMOS\CYBER2
European Air War	\DEMOS\EAW
Grand Prix 500cc (PC Player Edition)	\DEMOS\GP500
Hardwar	\DEMOS\HARDWAR
Johnny Herbert Grand Prix 1998	\DEMOS\JHGPC98
Micro Machines V3	\DEMOS\MICROM
Recoil	\DEMOS\RECOIL
Tribal Rage	\DEMOS\TRIBAL
Urban Assault	\DEMOS\URBANA

Rolling Demo

X	\DEMOS\X

Videos

Multimedia Leserbriefe	\VIDEOS\MMLB9810.MPG
Outtakes der Leserbriefe	\VIDEOS\OUT9810.MPG

inhalt cd B

Videos

Need for Speed 3	\VIDEOS\NFS3.MPG
Interstate '82	\VIDEOS\INTER82.MPG
Ultima Ascension	\VIDEOS\ASCEN.MPG
Starcraft Expansion Pack	\VIDEOS\STAREX.EXE
V2000	\VIDEOS\V2000.MPG
Interview: Sid Meier	\VIDEOS\SIDMEIER.MPG

Updates und Patches

Battlezone (v1.31)	\DATA\PATCHES\BZPAT131.ZIP
Descent Freespace (v1.03.01	\DATA\PATCHES\FS10301.ZIP
Dominion: Storm Over Gift 3 (1.1)	\DATA\PATCHES\DOMNFU11.ZIP
Dungeon Keeper (Win98 Fix)	\DATA\PATCHES\DK98FIX.ZIP
F-15 (v1.12F)	\DATA\PATCHES\F15PATCH.ZIP
Final Fantasy 7 (v1.01 Riva 128)	\DATA\PATCHES\FF7RIVA.ZIP
Final Fantasy 7 (Voodoo Rush)	\DATA\PATCHES\FF7RUDPD.ZIP
Final Fantasy 7 (Single Planar)	\DATA\PATCHES\FF7RUSPD.ZIP
JetFighter: Full Burn (Demo Update)	\DATA\PATCHES\FBDEMOUP.ZIP
Kick Off 98 (v1.10a)	\DATA\PATCHES\KO98110.ZIP
Longbow 2 (v2.09e)	\DATA\PATCHES\LB2209E.ZIP
Longbow Gold (3Dfx)	\DATA\PATCHES\LBGOLDFX.ZIP
MechCommander (Multiplayer)	\DATA\PATCHES\MCMULTI.ZIP
Myth: The Fallen Lords (v1.3 Beta 2)	\DATA\PATCHES\MYTH13B2.ZIP
Panzer Commander (v1.1)	\DATA\PATCHES\PANZC11.ZIP
Panzer Commander (Black Screen Fix)	\DATA\PATCHES\PZCMVFIX.ZIP
Soldiers at War (v1.1 engl.)	\DATA\PATCHES\SAW.ZIP



Bis zum Anschlag haben wir unsere CD-ROMs mit Updates, Videos, Treibern und Demos gefüllt. Ist dabei nun »European Air War« oder »Recoil« das Highlight? Das hängt ganz davon ab, ob Sie gerne auf Bomberjagd gehen oder lieber Panzer-Action erleben wollen.

Soldiers at War (v1.1 dt.)	\DATA\PATCHES\SAWGER.ZIP
Stratosphere (Mission 23)	\DATA\PATCHES\STRATOP.ZIP
Total Annihilation (v3.1)	\DATA\PATCHES\TA1X31.ZIP
Tribal Rage (v1.02)	\DATA\PATCHES\TR_102.ZIP

Treiber

3Dfx OpenGL (Beta 2.1)	\DATA\TREIBER\OPENGL2.ZIP
Adrenaline Rush 3D (v2073B beta)	\DATA\TREIBER\AR3D2073.ZIP
Adrenaline Rush 3D (Service Pack)	\DATA\TREIBER\SERV_PAK.ZIP
ATI 3D RAGE II / II+ (v5.21)	\DATA\TREIBER\W82420EN.ZIP
ATI 3D RAGE PRO (v5.20)	\DATA\TREIBER\W82411EN.ZIP
Canopus Pure 3D (v1.60.05)	\DATA\TREIBER\P3DW951605.ZIP
Canopus Pure 3D (v1.62.02)	\DATA\TREIBER\P3DW9X16202.ZIP
Canopus Pure 3D II (v1.21.02)	\DATA\TREIBER\P3D2W951212.ZIP
Canopus Pure 3D II (v1.30.02)	\DATA\TREIBER\P3D2W9X13002.ZIP
Creative Gamepad (Update)	\DATA\TREIBER\CGPUP.ZIP
Creative GraphicsBlaster 3D (v1.12)	\DATA\TREIBER\G3DW95UP.ZIP
Creative GraphicsBlaster Exxtreme (v2.0)	\DATA\TREIBER\GBEXBC2.ZIP
Creative GraphicsBlaster Exxtreme (Bios Update)	\DATA\TREIBER\GBEXBW95.ZIP
Creative GraphicsBlaster MA20x (v1.02)	\DATA\TREIBER\G20XW95U.ZIP
Diamond Monster Sound (v1.07.06)	\DATA\TREIBER\MS10706U.ZIP
Diamond Monster Sound (v1.07.06)	\DATA\TREIBER\MS10706W.ZIP
Dynamite 3D/GL (v1.06.0351)	\DATA\TREIBER\D3GLW106.ZIP
Elsa Gloria Synergy (v4.10.01.0203-0006)	\DATA\TREIBER\GLSY_W98.ZIP
Elsa Gloria Synergy (v1.29)	\DATA\TREIBER\GLSYBIOS.ZIP
Elsa Gloria Synergy (v4.10.01.0202-0017)	\DATA\TREIBER\GLSYW95M.ZIP
Elsa Gloria Synergy (v4.10.01.0203-0006)	\DATA\TREIBER\GLSYW95S.ZIP
Elsa Victory 3D (v4.10.01.0300-0009beta)	\DATA\TREIBER\VI3DW9XB.ZIP
Elsa Victory 3DX (v4.10.01.0300-0008beta)	\DATA\TREIBER\V3DXW9XB.ZIP
Elsa Victory Erazor (v1.26)	\DATA\TREIBER\VERA_UPD.ZIP
Elsa Victory Erazor (v4.10.01.0302-0004)	\DATA\TREIBER\VERA_W95.ZIP
Elsa Victory Erazor (v1.24)	\DATA\TREIBER\VERABIOS.ZIP
Elsa Victory Erazor (v1.0)	\DATA\TREIBER\VERADRVT.ZIP
Elsa Victory Erazor (v3.51)	\DATA\TREIBER\VERANT35.ZIP
Elsa Victory Erazor (v4.02.00.25)	\DATA\TREIBER\VERANT40.ZIP
Elsa Victory Erazor (v1.02)	\DATA\TREIBER\VERATV.ZIP
Elsa Victory Erazor (v2.7.0.6-0002beta)	\DATA\TREIBER\VERAVIOB.ZIP
Elsa Winner 2000/Office (v4.10.01.0203-0006)	\DATA\TREIBER\W2OF_W95.ZIP
Elsa Winner 2000/Office (v4.10.01.0203-0006)	\DATA\TREIBER\W2OF_W98.ZIP
Hercules Thriller 3D (v0.85.3596)	\DATA\TREIBER\TH3DW085.ZIP
Hercules Thriller 3D BIOS (v1.04.141)	\DATA\TREIBER\THB141_4.ZIP
Hercules Thriller 3D BIOS (v1.04.141)	\DATA\TREIBER\THB141_8.ZIP
Matrox Unified Windows 98 Treiber (v4.11)	\DATA\TREIBER\1677_411.ZIP
Maxi Gamer 2D/3D (v1.0a)	\DATA\TREIBER\2D3D95.ZIP
Maxi Gamer 3D2 (Glide Version: 2.53)	\DATA\TREIBER\3D295.ZIP
Maxi Graphics 128 (v1.50h)	\DATA\TREIBER\12895AGP.ZIP
Maxi Graphics 128 (v1.50h)	\DATA\TREIBER\12895PCI.ZIP
SoundBlaster Sb16/Sb32/AWE64 (Revision 14)	\DATA\TREIBER\SBW95UP.ZIP
STB Blackmagic (v08.98)	\DATA\TREIBER\BLACKMGC.ZIP
Stingray 128/3D (v07/07/98)	\DATA\TREIBER\S128W133.ZIP
Terratec SoundSystem Maestro 32/96 (v2.50)	\DATA\TREIBER\3296DX5.ZIP
Voodoo2 Control Panel (v4.10.01.0081)	\DATA\TREIBER\WIN9X_CP.ZIP
Voodoo2 Release 2.1 (v1.03.01)	\DATA\TREIBER\RKV2.ZIP

Artikelarchiv

\DATA\PDF*.*
In diesem Verzeichnis finden Sie alle Artikel der Ausgabe 9/98 im PDF-Format für den Acrobat Reader. Die Datei 9809.PDF enthält die Gesamtausgabe.

Virenbekämpfung

\DATA\ANTIVIR*.*
In diesem Verzeichnis finden Sie Antivirensoftware und neue Viren-Schemata.

Grafik-Special

\DATA\GRAF*.*
- Im Ordner 3D finden Sie zwölf Shareware-Programme für 3D-Animationen.
- Im Ordner ANI finden Sie zehn Shareware-Programme für 2D-Animationen.
- Im Ordner VIEW finden Sie 36 Bildbetrachter.

Ein Wort zur Shareware: Shareware ist nicht mit Freeware zu verwechseln. Shareware bedeutet: erst probieren, dann kaufen. In den meisten Fällen können Sie diese Versionen für einen gewissen Zeitraum voll nutzen, bevor Sie sich registrieren lassen müssen. Wie lang dieser Zeitraum ist und welche Konditionen angeboten werden, entnehmen Sie bitte den Hinweistexten der jeweiligen Programme.



Die Vollversion von PC Player Super Plus

Sternenschweif

Das schwarze Auge 2

Rollenspiele erleben eine Renaissance, da nimmt man gerne ein Schwarzes Auge als Vollversion in Kauf. Auf der dritten CD-ROM unserer Sonderausgabe »PC Player Super Plus« finden Sie »Sternenschweif«, den zweiten Teil jener sagenhaften Fantasy-Serie. Er erfreut mit durchdachter Charaktergenerierung, einem komplexen Kampfsystem und großer Spielwelt.

Sie befinden sich in einer fernen Vergangenheit, im Phantasiereich Aventurien. Übel ist es um dieses Reich bestellt. Zwerge und Elfen bekämpfen sich schon seit vielen Jahren erbarmungslos und achten dabei kaum auf ein riesiges Invasionsheer der Orks, das diesen Zwist für Eroberungspläne nutzen möchte. Zum Glück gibt es eine Gruppe von mutigen Abenteurern, welche den unsinnigen Krieg beenden und die Verteidigung gegen die Orks organisieren will.

Ihre sechs Helden sind vielschichtige Persönlichkeiten, die Sie aus zwölf verschiedenen Klassen wie »Krieger« oder »Gaukler« auswählen können. Entscheidenden Einfluß auf die Begabungen der Figur haben die 14 Charakterattribute (sieben gute, sieben schlechte), die im Extrakasten näher erläutert werden. Nach dem Zusammenstellen der Party bekommen Sie auch sofort einen Auftrag und können sich in einem kleinen Städtchen genauer umschauen. Die Spielwelt ist sehr realistisch: Jeder Tag hat 24 Stunden, Ihre Gruppenmitglieder müssen essen, schlafen – und sich selbst um Übernachtungsmöglichkeiten kümmern. Verlassen Sie den Ort, wird auf eine große Weltkarte übergeblendet, die Sie nur auf Landstraßen durchqueren können. Ganz sicher werden Sie schnell auf Orks und andere Feinde stoßen. Das Programm schaltet dann zu einer isometrischen Perspektive um, in der Sie rundenweise gegen die Angreifer vorgehen. (uh)



Mit einer vorgegebenen Party können Sie schnell und unkompliziert zu Erkundungen aufbrechen. Echte Fans kreieren natürlich ihre eigene Gruppe.



Eine recht komfortable Automap-Funktion erleichtert die Orientierung.

Starthilfe & Erste Schritte

Sternenschweifs Hardware-Ansprüche sind denkbar gering: Ein 386er und 30 MByte Speicherplatz auf Ihrer Festplatte sind völlig ausreichend. Als DOS-Spiel stellt es aber größere Anforderungen an das Basis-RAM, sie benötigen zumindest 580 KByte freien Hauptspeicher. Sie erfragen den aktuellen Wert durch die Eingabe von MEM in der MS-DOS-Eingabeaufforderung. Falls das Programm meldet, daß Ihr System nicht genug freien Speicher hat, läßt sich dieses Problem mit ein wenig Konfigurations-Tuning lösen. Beachten Sie hierzu die Hinweise im »Keine Panik«-Artikel in der Hardware-Rubrik dieser Ausgabe. Vergessen Sie außerdem unser kurzes Einführungs-Video auf der CD nicht, das Tips zur Installation enthält.

Kurzbeschreibung der Charakterattribute

Gute Eigenschaften:

Mut (MU): Steht für Willenskraft. Hilft sowohl im Kampf als auch beim Widerstand gegen Zaubersprüche.
Klugheit (KL): Theoretisches Wissen, Fähigkeit zu abstraktem Denken. Grundlage fast aller Zauberei.
Charisma (CH): Äußere Erscheinung, angenehmes Wesen. Man vertraut Menschen mit hohem Charisma.
Fingerfertigkeit (FF): Wichtig zum Entschärfen von Fallen/Öffnen von Schlössern.
Gewandtheit (GE): Allgemeine Körperbeherrschung. Für Kämpfer wie auch Diebe die Grundlage ihres Berufes.
Intuition (IN): Kein angelerntes Wissen, sondern Maßzahl für geistige Beweglichkeit und Antizipationsgabe.
Körperkraft (KK): Starke Kämpfer hauen besser zu und schleppen mehr.

Schlechte Eigenschaften:

Aberglaube (AG): Angst vor schwarzen Katzen oder der Zahl 13; je höher, desto anfälliger wird man für Verzauberungen.
Höhenangst (HA): Hinderlich beim Überqueren von Brücken oder Balancieren.
Raumangst (RA): Klaustrophobische Anwandlungen, die vor allem beim Erkunden von Höhlen stören.
Goldgier (GG): Allzu große Gier nach Schätzen kann tödlich sein.
Totenangst (TA): Angst vor Untoten: Der Charakter weigert sich eventuell, gegen Skelette oder Zombies zu kämpfen.
Neugier (NG): Ähnlich wie Goldgier läßt einen diese Untugend unvorsichtig werden.
Jähzorn (JZ): Leichte Reizbarkeit; hitzige Wortgefechte können sich schnell zu heftigen Gefechten entwickeln.

Noch mehr Demos...

Cyberstorm 2: Corp Wars



Über mangelnde Abwechslung werden Sie bei diesem komplexen Strategiespiel nicht zu klagen haben. Die Demo enthält zwei Trainingsmissionen sowie sieben Kampfeinsätze. Hier wie dort hetzen Sie eine Armee aus »BattleTech«-ähnlichen Kampfrobotern und Panzern auf den Feind. Besitzer angejahrter Rechner schalten ihr Windows 95 in den 256-Farben-Modus, denn dies hat einen erheblichen Geschwindigkeitszuwachs, aber kaum optische Einbußen zur Folge.

technik 

Genre: Strategie
Hersteller: Sierra
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\CYBER2

European Air War

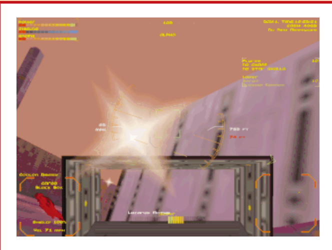


In den Himmel über Deutschland im Zweiten Weltkrieg versetzt Sie diese spielbare Demo, in der Sie via Schnellstart sowohl die P-51 Mustang als auch die Focke-Wulf FW-190 fliegen können. An Bord der letzteren greifen Sie einen Pulk aus zwölf B-17-Bombern samt Geleitschutz an, während die Mustangs genau selbigen repräsentieren. Eine 3D-Karte ist zwar nicht unbedingt erforderlich, verschönert den Luftraum aber ungemein. Die Demo bietet Dogfight pur, also werfen Sie den Motor an!

technik 

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Microprose
Erfordert: Win 95, 32 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\EAW

Hardwar



Schöne Grüße von »Elite« und Co.: In Gremlins »Hardwar« handeln, wandeln und schießen Sie sich auf dem Jupitermond Titan durchs Leben. Vor ein paar Jahrhunderten wurde dort noch nach Bodenschätzen geschürft, heute bestimmen Piraten und korrupte Großunternehmen das Bild. Unsere Demo, die auf zehn Minuten beschränkt ist, läßt Sie mit Ihrem Schiff die Umgebung erkunden und Jagd auf einen Piraten machen. Tip: Lesen Sie Ihre E-Mail, dort finden Sie wertvolle Informationen.

technik 

Genre: SF-Simulation
Hersteller: Gremlin
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis: \DEMOS\HARDWAR

Recoil



In »Recoil« steuern Sie einen futuristischen Kampfpanzer durch eine dreiteilige Mission. Schalten Sie zunächst das Kraftfeld aus, indem Sie am Strand eine Türe zerschießen. Danach geht es weiter ins Innere der Basis. Am Ende gilt es noch drei Raketensilos zu vernichten. In der Basis lassen sich Mauern zerschießen und Rampen als Schanzen benutzen, um an diverse Extrawaffen zu kommen. Am Strand unbedingt den VW-Bus in der Hütte vernichten, damit Sie an die tragbare Atomrakete kommen.

technik 

Genre: Action
Hersteller: Virgin Interactive
Erfordert: Win 95, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\RECOIL

Rage of Mages



Das von Monolith programmierte Rollenspiel sieht altbacken aus, enthält aber mächtig viel Spielspaß. Sie können in der Demo Ihren Kämpfer nebst Zauberin durch mehrere Einzelaufträge schleusen und dabei auch ein paar Söldner zur Verstärkung anheuern. Bei der Jagd nach einer menschenfressenden Schildkröte verirrt sich sogar ein waschechter Ork in Ihre Truppe. Wie in Echtzeit-Strategiespielen lassen sich die Recken mit der Maus steuern und zusammenfassen.

technik 

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Monolith/CDV
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis: \DEMOS\ROM

Tribal Rage



Bei dem abgedrehten Echtzeit-Strategiespiel bekriegen sich sechs Stämme im endzeitlichen Amerika. Anhänger eines Totenkultes treten ebenso auf wie Amazonen oder auch mal ein Elvis-Doppelgänger. Im Zweifelsfall wird in den vier vorrätigen Solomissionen auf alles geschossen, was sich bewegt, so daß man schon einen mehr als schwarzen Humor benötigt, um da noch zu lachen. Sollte das Programm eine nicht gefundene Datei auf der CD monieren, quittieren Sie die Meldung einfach mit Return.

technik 

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Hersteller: Talonsoft
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\TRIBAL

Noch mehr Demos...

Urban Assault



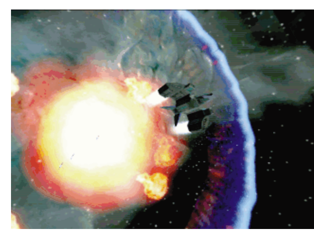
In einer düsteren Zukunft werden mit Panzern und Hubschraubern feindliche Territorien erobert. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie den Schwerpunkt auf die Taktik legen oder sich selbst hinters Steuer klemmen. Ein Wechsel zwischen der Basis und den Fahrzeugen ist jederzeit möglich. Auf der Übersichtskarte erkennen Sie die bekannten Positionen des Gegners. In drei einführenden Missionen werden die Grundzüge der Bedienung erläutert. Fans von Battlezone werden sich schnell heimisch fühlen.

technik



Genre: Action-Strategiespiel
Hersteller: Microsoft
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\URBANA

X



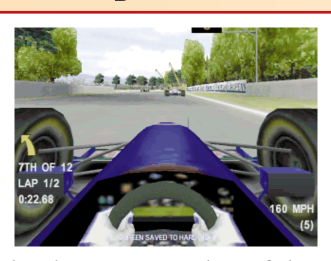
Diese selbstablaufende Demo zeigt auf beeindruckende Weise, zu was eine 3D-Beschleunigerkarte alles fähig ist. Je nach Leistung ihrer Karte können Sie auf Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Bildschirmpunkten gehen. Sie bekommen gigantische Schiffe und fulminante Explosionen zu sehen, wenn sich riesige Raumstationen nach einem Angriff in verwehende Glutwolken verwandeln. Über das Spielprinzip läßt sich zwar noch nichts aussagen, die Grafik jedenfalls macht schon vorab einen guten Eindruck.

technik



Genre: SF-Simulation
Hersteller: Egosoft/Funsoft
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\X

Johnny Herbert's Grand Prix



Der Boom der Formel-1-Programme ist noch nicht vorbei. Mit Johnny Herbert nähert sich ein unkompliziert zu fahrender Action-Bolide. In dieser Demo können Sie sich auf zwei Rennstrecken profilieren: im kurvigen Monaco oder auf der schnellen Imola-Strecke. Die Schaltung übernimmt der Computer, mit Druck auf die F5-Taste dürfen Sie aber auch selbst die Verantwortung übernehmen. Die Tasten F1 bis F4 liefern weitere Hilfsfunktionen wie automatische Bremsen oder eine Ideallinie.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Prism Leisure
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\JHGP98

Micro Machines V3



Überall auf dem Küchentisch liegen Essensreste herum, und von der Milch ist auch was ausgelaufen: eine ideale Strecke für die vermutlich kleinsten Rennautos der Welt. Doch Vorsicht, ohne 3D-Karten-Unterstützung geht den Flitzern viel von ihrem Charme verloren. Und vor dem Rand des Küchentisches sollten Sie sich ganz besonders hüten, sonst droht ein metertiefer Sturz. Dieser bedeutet zwar noch nicht das Rennende, doch die verlorene Zeit muß man erst mal wieder aufholen.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Codemasters
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\MICROM

Grand Prix 500cc



Durften Sie letzten Monat nur mit den kleinen 125cc-Modellen fahren, stehen diesmal schon 250cc-Maschinen zur Verfügung. Mit Alex Hofmann, dem deutschen Meister in dieser Klasse, können Sie ein paar Runden auf dem Nürburgring drehen. Die zusätzlichen Pferdestärken sollten Ihnen Respekt einflößen; insbesondere in Bereichen wie Höchstgeschwindigkeit und Kurvenlage unterscheiden sich die beiden Klassen deutlich. Besondere visuelle Stimulanz: Mehrere PC-Player-Logos zieren den Kurs.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Ascaron
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\GP500

Battlezone



Einer der ganz seltenen Platin Player ging vor einem halben Jahr an »Battlezone«. Heute präsentieren wir Ihnen eine neue Demo, die insbesondere für Direct3D ausgelegt ist, da in der Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln alles noch einmal so gut aussieht. Das hochkomplexe Weltraumstrategiespiel sollte zunächst etwas trainiert werden, bevor Sie sich in die erste richtige Mission stürzen: Im Kampf gegen den Mond erobernde Russen werden Sie diese Erfahrung bitter nötig haben.

technik



Genre: Strategie-Actionspiel
Hersteller: Activision
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\BATTLEZ

Multimedia-Leserbriefe

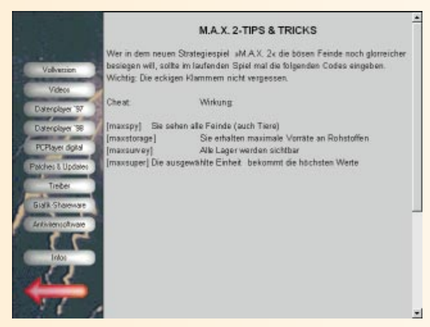
Im Kampf gegen mutmaßlich kriminelle Computer-Umtriebe macht niemand etwas den harten Jungs vom Team »Poing SWAT« vor. Indes retten rasende Redakteure die Menschheit vor einem Meteoriten-einschlag. Gegen diesen Weltraumeinsatz ist »Asteroids« das reinste Kinderspiel.



PC-Player-Datenbank

Die Spiele-Datenbank hat es in sich: Sie können nicht nur Bilder, Wertungskästen und Tester-Meinungen zu den Spielen abfragen. Zusätzlich haben wir eine Option eingebaut, mit der Sie schnell und einfach Tips und Tricks abrufen. Suchen Sie dazu wie gewohnt das betreffende Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf den Listeneintrag. Daraufhin bekommen Sie die üblichen Informationen. Wenn zusätzliche Tips verfügbar sind, sehen Sie in der rechten unteren Ecke des Bildschirms einen animierten Tips-Button. Klicken Sie darauf, um die Informationen angezeigt zu bekommen. Mit einem Rechtsklick im Textfenster können Sie die Tips ausdrucken.

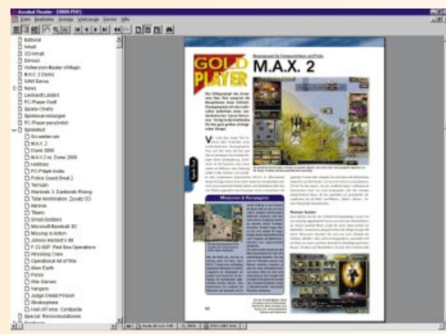
Wenn der Tips-Button erscheint, sind Tips, Tricks und Lösungen zum ausgewählten Spiel verfügbar. Klicken Sie auf den Button ...



... und schon bekommen Sie die Tips präsentiert.

PC Player digital

Sie erhalten mit jeder PC Player Plus die Heftausgabe des Vormonats nochmals in digitaler Form – ideal zum Recherchieren und Archivieren. Klicken Sie dazu auf der CD B den Button »PC Player digital« an. Nachdem Sie den Acrobat Reader installiert haben, steht Ihnen die Digitalversion zur Verfügung. Sie können entweder eine Rubrik oder die Gesamtausgabe auswählen. Mit dem Reader-Programm läßt es sich auch nach Begriffen innerhalb der gesamten Digitalausgabe suchen.



Die Navigationsmöglichkeiten im Acrobat Reader sind sehr vielfältig. Klicken Sie entweder auf ein Stichwort in der linken Spalte, um zu einem bestimmten Artikel zu bekommen. Oder Sie blättern mit den beiden Pfeiltasten oben die Seiten einzeln durch. Mit der Lupe können Sie die Seiten beliebig vergrößern. Zudem lassen sich die Texte auch kopieren und drucken.

Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b und Windows 98 normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.



Martin Schnelle

Last Minute

■ Am 17. August platzte die Bombe: Electronic Arts kauft Westwood Studios. Für über 122 Millionen Dollar werden »C&C: Tiberian Sun« und die nachfolgenden Titel der Entwickler aus Las Vegas künftig nicht mehr bei Virgin Interactive erscheinen. Die Westwood-Firmengründer Brett Sperry und Louis Castle haben beide Fünf-Jahres-Verträge unterschrieben.

■ Activision hat von der Taito Corporation die Rechte an »Space Invaders« erworben. Wir dürfen also in naher Zukunft mit einer upgedateten Version des Spielhallenklassikers rechnen.

■ Der Genre-Mix aus Action, Strategie und Rollenspiel mit Namen »Wheel of Time« von GT Interactive wird die Unreal-Engine benutzen.

start Einkaufs-Netz

Am 24. August war es soweit: Das Starterpack für »Wing Commander Secret Ops« steht seit diesem Termin auf der Web-Site www.secretops.com zum Download bereit. Erstmals in der Geschichte der Computerspiele wurde ein komplettes neues Nicht-Online-Spiel über das Internet freigegeben. Doch was ist der Sinn und Zweck einer solchen Aktion? Warum stecken Origin und Electronic Arts einen Haufen Geld in die Entwicklung eines Spiels, für das sie nie und nimmer eine müde Mark sehen werden?

Die meiner Meinung nach wahrscheinlichste Antwort: Der Publisher möchte einen neuen Vertriebsweg testen, eben das Internet. Dadurch ließe sich der Umweg über Großhändler und Ladengeschäfte vermeiden, man erreicht den Kunden direkt. Zugleich wandert so ein weitaus größerer Anteil des Kaufpreises in die Kassen der Hersteller. Um die Resonanz seitens der Spieler zu testen und Adressen zu sammeln, erhebt man keinerlei Gebühren für das Herunterladen von Secret Ops.



Internet statt Einzelhandel: Origin testet mit Wing Commander Secret Ops neue Vertriebswege.

Das wird sich jedoch in der Zukunft ändern, denn logischerweise wollen die Unternehmen irgendwann einmal Kohle sehen. Während eine solche Vermarktungsstrategie in den USA eine reelle Erfolgschance haben könnte, sieht dies hierzulande schon anders aus. Ein großer Teil der hiesigen Computerbesitzer verfügt über keinen Online-Zugang, zumindest nicht privat. Dazu kommen die nicht unwesentlichen Telefongebühren und Kosten für den Provider. Kein Wunder, daß Electronic Arts darüber nachdenkt, später eine CD-Version à la »Secret Ops Gold« nachzuschieben.

Falls Sie Ihrerseits etwas Spannendes zu berichten haben, dann immer her damit. Entweder Sie schicken Ihre Meldung mit der Post an unsere Adresse oder mailen sie an die Adresse mschnelle@wekanet.de. Bis zum nächsten Monat viel Spaß,

Ihr Martin Schnelle

Neun Aktivposten

Das »Activate '98«-Event in Irland war gottlob keine Fitneß-Veranstaltung, sondern die Vorstellung von Activisions dicken Spielebrummern fürs Weihnachtsgeschäft. Gleich neun vielversprechende Titel konnten im Gemäuer von Schloß Luttrellstown begutachtet werden. »Civilization«, »Interstate '82« und »Third World« sind die Flaggschiffe eines abwechslungsreichen Line-ups.



Irland '98: Die gesammelten anwesenden Activision-Entwickler posieren für das Gruppenfoto.

Für seine Presse-Präsentation hatte sich der kalifornische Publisher Activision ganz stilbewußt das Schloß Luttrellstown Castle in unmittelbarer Nähe der irischen Hauptstadt ausgesucht. Aber was heißt da idyllische grüne Insel: Der chaotische Verkehr sorgt dafür, daß man von Dublin aus fast eine Stunde lang bis zu dem gotischen Gemäuer unterwegs ist. Dort angekommen, wurde man nicht lange auf die Folterbank gespannt, sondern mit Spieleneuheiten fachgerecht bombardiert.

Civilization: Call to Power

Nach der gütlichen Beendigung des juristischen Hickhacks mit Microprose darf Activision an seiner Version des Kult-Strategiespiels weiterbasteln. Sie kommandieren einen Volksstamm, müssen dessen Grundbedürfnisse befriedigen und versuchen, die übrigen Bevölkerungsgruppen entweder auf Ihre Seite zu ziehen oder zu vernichten. »Jeder spielt das Spiel völlig anders«, so Chefdesignerin Cecilia Barajas. Wenn Sie beispielsweise als Staatsform die Theokratie gewählt haben, können Sie einen Missionar zu den Nachbarn schicken, der sie zum richtigen Glauben bekehrt. Fortan zahlen die Leutchen pünktlich zum Monatsersten ihren Zehnten an Sie – ein recht bequemer Weg zu Wohlstand und Reichtum.

Intrigante Naturen schließen ein Bündnis mit Partei B, kappen alle Verbindungen zu einer der eigenen Städte und verseuchen deren Trinkwasserversorgung mit Viren. Anschließend behaupten Sie gegenüber Partei B, daß Partei C hinter der schändlichen Tat steckt und somit ein gemeinsamer Feind ist. Schon bekämpfen sich B und C, und Sie sind der lachende Dritte.

Schaffen Sie es in das 21. Jahrhundert, stoßen Sie dort auf einige Technologien und Erfindungen, die bisher nur SF-Autoren und Computerspiel-Designer kennen: zum Beispiel riesige hydroponische Gärten, Raketenabfangjäger und Mech-ähnliche Kampfmaschinen.



Wie die Entwicklungsstufe, so die Flugzeuge: Die feindlichen Propellermaschinen richten gegen Ihre Stealthbomber und Düsenmaschinen wenig aus. (Civilization)

Heavy Gear 2

Neues Programmierteam, neue Grafik-Engine: Bei »Heavy Gear 2« wird alles anders. »Wir wollen kein weiteres 'Panzer auf Beinen'-Spiel machen«, erklärt Produzent Dave Georgeson. Das beginnt beim Szenario: Der Krieg auf Terra Nova zwischen Nord- und Südstaaten findet ein abruptes Ende, als eine außerirdische Bedrohung auftaucht. Stante pede wird ein Waffenstillstand ausgehandelt und der Feind gemeinsam attackiert. Natürlich steuern Sie trotz aller Neuerungen wieder einen Gear – eine drei Meter hohe und mit allen Schikanen ausgerüstete Kampfmaschine. Erstmals seit dem guten alten »Mechwarrior« gibt es auch wieder eine taktische Karte, damit man die Übersicht behält und seinen »Flügelleuten« Befehle geben kann. Sie ist zudem weitaus aussagekräftiger als die Satellitenperspektive von »Mechwarrior 2«.

Neben Wüstenplaneten existieren hier auch Welten mit eher moderatem Klima und kleinen Wäldchen, die einen hervorragenden Unterschlupf darstellen. Oder Sumpfwelten, in denen die Gears öfters mal steckenbleiben, während Gestirne mit großer vulkanischer Aktivität Lavaflüsse haben, welche die Füße abschmelzen. Im Vergleich zum Vorgänger



Der Ökoterrorist in Aktion: Gleich ist Konstantinopel bakterienverseucht. (Civilization)



Die Kämpfe finden nun in noch größeren und detaillierteren Umgebungen statt, viele Gebäude und Gears werden gleichzeitig dargestellt. (Heavy Gear 2)

verhalten sich die Kolosse weitaus dynamischer: sie kriechen, wälzen sich über den Boden und gehen in Gebäude hinein, um dort aus der Deckung heraus zu feuern. Bleibt noch die Frage, was eigentlich aus den Original-Entwicklern um Chacko Sonny geworden ist. Dazu Dave: »Oh, die arbeiten schon am dritten Teil der Serie ...«



Diesem Gear steht das Wasser fast bis zum Hals: Waten vermindert die Laufgeschwindigkeit beträchtlich. (Heavy Gear 2)

Beneath

Ihr Vater, ein bekannter Archäologe, lädt Sie zu einer Expedition in die Arktis ein. Dort angekommen, finden Sie aber bloß ein zerstörtes Lager vor. Was tun? Während ein normaler Mensch wohl jemanden suchen würde, der sich mit so etwas auskennt, ziehen Sie als todesverachtender Computerspieler selber los, um Ihr Elternteil samt Begleitung aus den Katakomben unter dem ewigen Eis zu befreien.

Im Gespräch mit Dave Georgeson

Dave Georgeson ist als Produzent von Heavy Gear 2 für die Koordinierung zuständig. Bevor er zu Activision stieß, hat er für Domark und SSI gearbeitet, wo er unter anderem am AD&D-Rollenspiel »Pool of Radiance« beteiligt war.



Dave Georgeson ist Produzent bei Activision.

PC PLAYER: Warum benutzt ihr jetzt viel mehr Landschaftstypen als beim ersten Teil? Beziehen sich die Veränderungen nur auf das Aussehen oder gibt es da tiefere Gründe?

DAVE GEORGESON: Sowohl als auch. Optische Vielfältigkeit ist natürlich immer gut, aber die Umgebung beeinflußt auch die Handlung. Die Oberflächenbeschaffenheit spielt eine Rolle, etwa rutschiges Eis, matschiger Sumpf oder heiße Lava. Außerdem kann dich beispielsweise Wasser töten, wenn dein Gear nicht dicht ist. Es wird dich zumindest in deinen Bewegungen behindern, wenn du waten mußt statt darüber zu springen oder eine Brücke zu benutzen.

PC PLAYER: Was sind die Hauptunterschiede von Heavy Gear 2 zu anderen gerade entwickelten Spiele im Genre wie »Mechwarrior 3« oder »Starsiege«?

DAVE: Hauptsächlich Geschwindigkeit und Stil. Heavy Gear 2 versucht, das Genre weiterzubringen. Wir bemühen uns, eine photorealistische Grafik zu machen und trotzdem die Art und das Aussehen von japanischen Animes zu behalten. Das Endresultat ist ein flüssiges, actionorientiertes Spiel. Das kombinieren wir wiederum mit taktischen Elementen eines Kommandotrupps. Da das Programm sich mit einer Spezialtruppe beschäftigt, die weit hinter den feindlichen Linien operiert, erhält alles eine viel angespanntere, aggressivere und gefährlichere Atmosphäre. Wir benutzen elektronische Kriegsführung, Deckung, Taktik und ein stark verbessertes KI-System, um dies zu erreichen.

Das Szenario könnte Jules Verne gemeinsam mit Indiana Jones entworfen haben. Passenderweise basieren viele der (hauptsächlich mechanischen) Rätsel in diesem Action-Adventure von Presto Studios (»Journeyman Project«) auf dampfbetriebenen Maschinen. Michel Kripalini, Chef des Entwicklerteams, führte uns vor, wie Protagonist Jack eine Pistole mit einem Enterhaken benutzt, um sich durch riesige Kavernen zu schwingen oder mit heiler Haut Lavaströme zu überqueren. Wenn der Held eine Wand hochklettern soll, bringt er sich selbst gleich in die richtige Ausgangsposition, ohne daß der Spieler wie bei »Tomb Raider« Millimeterarbeit leisten muß.

Interstate '82

Sechs Jahre nach den letzten Straßenschlachten der »Muscle-Cars«: Die beiden Freunde Taurus und Groove sind kein Team mehr. Während Groove immer noch gegen böse Buben kämpft, hat sich Taurus zur Ruhe gesetzt. Aber als Groove schwer verletzt wird und ein Bein verliert, steht ihm sein alter Kumpel bei und nimmt den Krieg wieder auf.

Begleitet von New-Wave-Musik und bekleidet mit typischen 80er-Jahre-Klamotten (das T-Shirt unterm türkisen Sakko!) jagen Sie die Übelwichte durch Nevada. Dabei wird Las Vegas auf der Sightseeing-Tour stehen, ebenso die »Area 49«, in der die Gegenspieler hausen. »Es gibt zwei Hauptunterschiede zu Interstate '76«, sagt Chefentwickler Zack Norman. »Erstens könnt ihr nun aus dem Wagen aussteigen, zweitens wird es Gefechte mit vielen – und ich meine wirklich vielen! – Autos geben.« Technisch beruhen die Massenkarambolagen auf der »Darkside«-Grafik-Engine, die auch bei Heavy Gear 2 zum Einsatz kommt.

In der Garage stehen lauter Traumwagen, die zwar alle etwas anders heißen, aber doch verdächtig einem DeLorean DMC 12 oder dem Lamborghini Countach ähneln. Haben Sie einen davon zu Schrott gefahren, ist das kein Problem: Sie steigen einfach aus, holen



Der Mann mit dem Seil: Elegant schwingt sich Jack durch unterirdische Katakomben. (Beneath)



Bei der Namensgebung wird die Realitätsnähe kleingeschrieben: dieser Lamborghini ist angeblich ein »Lionetti«. (Interstate '82)

Ihre Pistole hervor, schalten einen anderen Fahrer aus und tuckern mit dessen Prunkstück weiter. Manchmal müssen die Helden ihre schwerbewaffneten Kisten auch verlassen, um etwa ein Tor zu öffnen.



Wer sich mit dem alten Stiernacken Taurus anlegt, bekommt unter Umständen größere Probleme. (Interstate '82)

Das aufgestockte Waffenarsenal umfaßt viel brisantes Spielzeug vom Säurewerfer über MGs bis zu Lenkraketen, zu dessen Abwehr Sie beispielsweise Täuschkörper einbauen können. Für den Multiplayer-Modus verspricht Zack noch mehr Delikatessen: »Wenn dich jemand abschießt, kannst du ihm eine böse Überraschung bereiten: Bau eine Bombe in dein Auto ein, die auf dich geeicht ist. Steigt irgendein anderer in den Wagen, macht es Bumm!«

Heretic 2

In einem mittelalterlichen Szenario gehen Sie in der Rolle des Corvus gegen eine schreckliche Seuche vor, welche die Stadt Parthoris heimgesucht hat und sich von dort aus über den Kontinent verbreitet. Der ziemlich rabiate Seuchenbekämpfer verfügt zur Durchsetzung seiner Ziele über acht schlagkräftige Argumente wie Stab und Maschinenpistole sowie mehrere Sorten Zaubersprüche. Außerdem kann Corvus klettern, springen oder eine Rolle rückwärts machen. Als Perspektive wurde die dritte Person gewählt, weil aus der Ich-Ansicht alles zu unübersichtlich geworden wäre. 21 Level wollen bezwungen werden, in denen fast genauso viele Monsterarten lauern; manche davon bestehen aus über 800 Polygonen.

Corvus im Kampf mit virenverseuchten Stadtbewohnern. (Heretic 2)



Produzent Greg Borrud demonstrierte uns die Grafik-Engine von Dark Reign 2.

Dark Reign 2

Erstmals durften Journalisten bewundern, was die komplett geänderte Grafik-Engine von »Dark Reign 2« so leistet. Leider sind noch keine Screenshots zum Abdruck freigegeben, was selbstverständlich sobald wie möglich nachgeholt wird. Wie bei »Myth« ist die Darstellung frei rotier- und zoombar, auch der Höhenwinkel läßt sich stufenlos ändern. 100 Jahre vor den Ereignissen im ersten Teil streiten sich hier die Vorgängerorganisationen des Imperiums namens JDA mit denen der Freedom Guard, die sich Tribes (Stämme) nennen. Die Menschen leben in grauenvollen Verhältnissen, Überbevölkerung und Umweltverschmutzung zwingen die Bewohner der Städte, unter Kuppeln mit zehn Meilen Durchmesser zu leben.

Anstelle der bei den üblichen Echtzeit-Strategietiteln so beliebten Panzermassenschlachten konzentriert sich das Werk der Pandemic Studios auf Fußsoldaten. Das schlägt sich vor allem in der Optik nieder, denn die Größenmaßstäbe stimmen, Gebäude können also die Sicht versperren oder der Übersicht abträglich sein. Das Spielerlebnis ist ebenfalls ein völlig anderes. Dazu tragen Dinge wie die aus Flugsimulationen bekannte Verfolgungskamera für Raketen oder die Unterstützung

Im Gespräch mit Zack Norman

Zack Norman ist Chefentwickler bei Activision für Interstate '82 und war auch schon am Vorgänger beteiligt.

PC PLAYER: Warum mußte es gerade das Jahr 1982 sein?

ZACK NORMAN: Eins der Hauptkriterien des Interstate-Universums ist, daß das Spiel sich immer an der aktuellen Kultur orientiert. Als Interstate '76 herauskam, waren die siebziger Jahre in, jetzt sind es die Achtziger. In allen Clubs in Manhattan oder Hollywood wird momentan eben immer New-Wave-Musik gespielt.



Zack Norman ist Chefentwickler von Interstate '82.

PC PLAYER: Was sind die hauptsächlichen Verbesserungen gegenüber dem alten Interstate '76?

ZACK: Außer der Tatsache, daß man nun das Auto verlassen kann, haben wir vor allem die Optik verbessert. Das wurde aus dem Feedback der Käufer deutlich. Sie wollen eine rasende Frame-Rate bei unglaublicher Optik. Daher haben wir eine Engine entwickelt, die nur mit 3D-Beschleunigerkarten läuft, um genau das zu liefern: detaillierte Optik mit schicken Grafikeffekten.



Die beiden Kämpfer links sind in ihren Panzeranzügen gut geschützt – im Gegensatz zu den Computerkonsolen. (Third World)

von 3D-Soundkarten bei. Trotzdem müssen in der Umgebung Ressourcen gesammelt, eine Basis gebaut und Einheiten produziert werden. In der Verkaufsversion wird voraussichtlich der gleiche Missionseditor enthalten sein, den auch die Entwickler benutzen.

Third World

Die Zukunft, die Redline Games hier zeichnet, ist eine düstere: Eine gigantische Stadt überzieht den ganzen Planeten, sie geht sogar unter den Ozeanen weiter. Kämpfe sind an der Tagesordnung, eine geordnete Regierung gibt es nicht, es herrscht das Recht des Stärkeren. Das sind in diesem Falle die reichen und mächtigen Konzerne, von denen der Spieler seine Aufträge erhält. Die Mitglieder Ihrer Söldnertruppe rekrutieren Sie aus fünf verschiedenen Rassen mit unterschiedlichen Talenten wie Magie, Mutantenfähigkeiten oder dem Umgang mit Waffen und Computern. Das kommt Ihnen bekannt vor? »Wir haben uns vom Shadowrun-Universum inspirieren lassen«, bekennt Programmierer Matt Candler. Mit »uns« meint er James Anhalt, der schon an Mechwarrior 2 und Dark Reign arbeitete sowie Stardesigner Ron Millar, auf dessen Konto die »Warcraft«-Serie und »Diablo« gehen.

In diesem »ersten echten Echtzeit-3D-Rollenspiel« gibt es keine Inventories, statt dessen wird alle Ausrüstung am Körper des Charakters gezeigt. Auch hier können Sie nach eigenem Gusto die Perspektive drehen, schwenken und zoomen. Alle Einrichtungsgegenstände sind zerstörbar; falls Ihnen also der Schlüssel oder Zugangscode zu einer Tür fehlt, zerschießen Sie sie einfach oder machen ein Loch in die Wand. Dabei könnte natürlich das Terminal vernichtet werden, aus dem Sie die dringend benötigten Informationen holen wollten. »Der Schlüssel zu einem guten Spiel ist ganz simpel«, gibt uns Matt mit auf den Weg, »es muß einfach zu erlernen, aber sehr schwierig zu beherrschen sein.« So einfach ist das.

Fighter Squadron

Das seit eineinhalb Jahren angekündigte Weltkrieg-II-Spiel »Fighter Squadron: The Screamin' Demons over Europe« nimmt langsam Formen an. Drei lineare Kampagnen mit insgesamt 90 Missionen über Nordafrika, dem Rheinland und dem englischen Kanal versetzen Sie in das Cockpit von vier britischen sowie je drei deutschen und amerikanischen Propellerfliegern. Darunter befinden sich die P-38 Lightning, der B-17-Bomber oder das erste Düsenflugzeug der Welt, die deutsche Messerschmitt Me-262. Die künstliche Intelligenz der Gegner kann in fünf Sparten wie Aggressivität, Loyalität oder Moral stufenlos eingestellt werden. Je nach Größe haben die Maschinen bis zu 50 Trefferzonen, deren Auswirkungen auf den Rest der Maschine physikalisch akkurat berechnet werden.



Diese B-17 Flying Fortress sieht sich in Ruhe den schön modellierten Staudamm an. (Fighter Squadron)



Links oben taumeln die gefürchteten Asteroids-Kristall-Kugeln ins Bild, die nach einem Treffer wieder nachwachsen. (Asteroids)

Asteroids

Computerspiel-Veteranen schwärmen immer noch vom Original: Ein kleines Raumschiff, das sich drehen und beschleunigen ließ, legte sich mit riesigen Asteroiden an. Zwischendurch nahmen kleine UFOs unser Schiff unter Feuer. Activisions »Asteroids«-Remake wird das Spieldesign des 79er-Automaten weiterführen. »Wir haben mehrere Konzepte erarbeitet, unter anderem eins aus der Ich-Perspektive«, sagt Designer Seth Gerson, »aber dann wäre es nicht mehr Asteroids«. Also befinden Sie sich wieder in einem Raumschiff, das sich drehen und beschleunigen läßt. In der 98er-Version des Klassikers werden Sie allerdings mit Transparenz- und Lichteffekten verwöhnt, dazu gibt es jede Menge Power-ups für Ihr Schiff in Form von Unzerstörbarkeit oder Superwaffen. **(mash)**



Nur die richtige Taktik führt zum Ziel: Rechts im Bild liegen zwei unserer Mannen in Deckung, während der dritte links oben unter schwerem Beschuß steht. (Third World)

ACTIVISION – FACTS

Titel	Genre	Termin
Asteroids	Action	4. Quartal '98
Beneath	Action-Adventure	2. Quartal '99
Civilization: Call to Power	Strategie	1. Quartal '99
Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	2. Quartal '99
Fighter Squadron	Flugsimulation	4. Quartal '98
Heavy Gear 2	SF-Simulation	4. Quartal '98
Heretic 2	Action-Rollenspiel	4. Quartal '98
Interstate '82	Action-Rennspiel	1. Quartal '99
Third World	Strategie	4. Quartal '98

ECHT RIESIG, KABUTO

Wenn das neue Jahr heraufzieht, soll auch der Stern von Planet Moon Software aufgehen: Die ehemaligen Shiny-Mitarbeiter wollen mit »Giants« beweisen, daß der Erfolg von »MDK« kein Zufall war.



Meccarynes greifen ein Schiff der Sea-Reapers an.

Planeten-Präsident Nick Bruty, der bereits an »Earthworm Jim« und MDK beteiligt war, verspricht für seine Mond-Firma dieselbe Innovations- und Risikofreudigkeit, die man von Shiny Entertainment gewohnt ist. Den Beweis hierfür soll der 3D-Action/Strategie-Titel »Giants« antreten: Und wenn der erste Eindruck nicht täuscht, erreicht das Debütwerk in Sachen Spielbarkeit, Handlung, visuellem Stil und Humor locker das bekannte Shiny-Niveau.

Dreierlei Aliens

Grundsätzlich kontrolliert der Spieler die Geschicke von drei verschiedenen Rassen: Meccaryn, Sea-Reapers und Smarties. Ein direktes Eingreifen ist ihm jedoch nur bei einer der beiden erstgenannten Sippen gestattet. Die Smarties sind ein verhältnismäßig ängstliches und friedliches Völkchen, dessen Unterstützung man sich aber unbedingt sichern sollte. Freundliche Behandlung wird nämlich seitens der vielen bunten Smarties mit allerlei Nutzmaterial honoriert, wozu beispielsweise Waffen, Fahrzeuge oder Fallen gehören.

Als dritte Möglichkeit dürfen Sie den Riesen Kabuto steuern. Kabuto, der von den Sea-Reapers zum Schutz gegen die Meccaryn geschaffen wurde, ist ungefähr zehnmal so groß wie die übrigen Spielcharaktere. Leider gerät er zwischendurch gern vollkommen außer Kontrolle und stellt dann für seine Schöpfer eine ebenso große Gefahr da wie für böse Eindringlinge. Für ihn haben die Gastgeschenke der Smarties keinen besonderen Nutzen – dafür weiß er deren Kaloriengehalt um so mehr zu schätzen. Auffälligerweise trägt Kabuto eine tätowierte »1« auf dem Bauch: ein Hinweis auf die Existenz weiterer Giganten? Planet Moon verweigert dazu jedweden Kommentar.

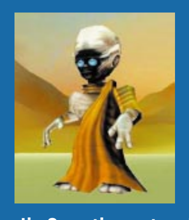
Trouble im Inselparadies

Das Spiel trägt sich auf der Welt Dorlon zu. Dorlon ist das fragmentierte Überbleibsel eines Planeten, der einst einer kosmischen Katastrophe zum Opfer fiel. Die Sea-Reapers sind die Ureinwohner dieser Welt. Das Haupteiland ist umgeben von über 40 kleineren Inseln, auf denen jeweils eine Mission stattfindet. Die Meccaryn mußten dort notlanden, um Reparaturen an ihrem Raumschiff vorzunehmen.

Diese fünfköpfige Alien-Truppe ist unter normalen Umständen nichts weiter als eine Bande von Weicheiern – das ändert sich allerdings schlagartig, sobald sie in ihre Kampfanzüge steigen: dann werden sie zu fast unverwundbaren Supermännern, die mit Jet-Packs sogar den dorlonischen Luftraum unsicher machen. Die Sea-Reapers hingegen lehnen derartigen technologischen Schnickschnack rundweg ab. Sie beziehen ihre Kräfte aus der Natur und können Unwetter heraufbe-

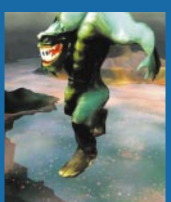
Die »Giants«-Bewohner

Smarties



Die Smarties spielen eine wichtige Rolle in Giants, obwohl sie die einzige Rasse sind, die man als Spieler nicht kontrollieren kann. Behandeln Sie die Smarties gut und geben Sie ihnen genug zu essen, werden Sie mit Waffen, Fallen und anderen nützlichen Erfindungen belohnt. Smarties sind der bevorzugte Pausen-Snack von Kabuto.

Kabuto



Der Riese Kabuto wurde von den Sea-Reapern geschaffen, um Dorlon vor Eindringlingen zu schützen. Genau das tut er auch, allerdings macht er keinen Unterschied zwischen Feinden, seinen Schöpfern und anderen Kreaturen. Der stets schlechtgelaunte und in Killerstimmung befindliche Kabuto ist der frühe Favorit bei der Auswahl des beliebtesten Multiplayer-Charakters.

Meccaryn



Die Meccaryn (oder Meccs) sind fünf Aliens (Reg, Tel, Baz, Gordon and Bennett), die auf Dorlon notlanden mußten. Die Kampfanzüge vervielfachen ihre Kräfte, zur Fortbewegung dienen ihnen Jet-Packs. Sie haben außerdem die beneidenswerte Fähigkeit, sich wie ein Chamäleon ihrer Umgebung anzupassen und zu morphen.



Der Kampfanzug der Meccarynes verfügt über einen Jet-Pack.

schwören oder die Umgebung manipulieren. Es ist übrigens nicht zwingend notwendig, diese beiden Parteien sofort aufeinander zu hetzen. Meccaryn und Sea-Reapers können sich sehr wohl im Kampf gegen Kabuto verbünden und sich erst anschließend gegenseitig die Köpfe einschlagen.

Ein Segelschiff der Sea-Reapers.

Was ihr wollt

Die dynamische Spielumgebung von Giants verfügt über etliche beeindruckende Features. Das in Echtzeit gerenderte, dreidimensionale Terrain deformiert sich als Resultat Ihrer Aktionen, wodurch dem Gegner der Weg versperrt werden kann. Die Spielumgebung läßt sich auch auf andere Art manipulieren. So ist es beispielsweise möglich, dem Gegner den Erdboden unter den Füßen wegzuschießen.

Ähnlich viel Phantasie ließ Planet Moon bei der Eliminierung der Feinde walten. Verbrennen, ertränken, auffessen (Kabuto) und selbst Kidnapping sind nur einige der zahlreichen Optionen zur Wiederherstellung des dorlonischen Friedens. Waffen, besondere Fähigkeiten und die während der Missionen gewonnenen Erfahrungen werden in die jeweils folgenden Level übertragen. Mehrere Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß sich Einsteiger und Profis gleichermaßen herausgefordert fühlen. Spielansicht und Kameraeinstellungen verändern sich mit der Wahl der Spielcharaktere. Für Kabuto besteht außerdem die Möglichkeit, aus der Sicht der ersten Person in die der dritten Person zu wechseln. Multiplayer-Unterstützung wird ebenfalls angeboten.

Planet Moon Software hat sich mit Giants einiges vorgenommen. Das endgültige Urteil kann natürlich erst im Frühjahr nächsten Jahres fallen. Allerdings auch nur dann, wenn Planet Moon eine der Shiny-Gewohnheiten abgelegt hat: das ständige Verschieben des Erscheinungstermins. Der erste Eindruck ist jedoch durchweg positiv; richtig gespannt darf man auf den direkten Vergleich zwischen Original- und Ex-Shinys sein: Ungefähr zum gleichen Zeitpunkt wie Giants soll auch »Messiah« erscheinen.

(Markus Krichel/mash)

Sea-Reaper

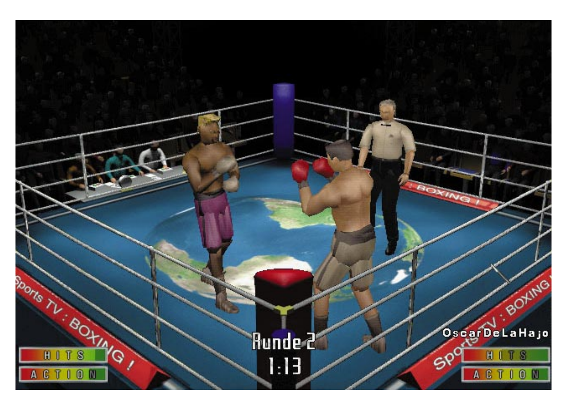


Die Sea-Reaper sind die ursprünglichen Bewohner des Planeten Dorlon, dessen Überreste als Insel-Fragmente in einer Nebula weiter existieren. Seit der Riese Kabuto sie vom Festland vertrieben hat, bereisen sie den dorlonischen Ozean mit speziellen Schiffen. Die Sea-Reaper stehen im Einklang mit der Natur und beziehen aus ihr besondere Kräfte und Fähigkeiten.

GIANTS – FACTS

- **Hersteller:** Planet Moon/Interplay
- **Genre:** Strategie-Action
- **Termin:** 1. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Erstes Spiel der Ex-Shiny-Mitarbeiter; manipulierbare Spielumgebung; Landschaften in Echtzeit gerendert.

FÜR EINE FAUSTVOLL DOLLARS



Während der 3D-Kampfszenen können Sie mittels Anweisungen eingreifen. (Sports TV: Boxing!)

Mit der klassischen »TV Sports«-Reihe von Cinemaware hat **Sports TV: Boxing!** nichts zu tun. Dafür um so mehr mit dem Gerangel hinter den sportlichen Kulissen: Sie betreuen einen Faustkämpfer, der sich natürlich ganz nach oben durchboxen soll. Der schnöde Mammon spielt dabei erwartungsgemäß eine große Rolle, daher suchen Sie Sponsoren, um die anfänglich kargen Preisgelder aufzubessern. Sie können sich auch an einem Wettbüro oder eher illegalen Aktivitäten zur Aufstockung der Portokasse beteiligen. 14 Eigenschaften wie Gewicht und Kampfstil zeichnen Ihren Prügelknaben aus. Ist er fit genug, darf er in den 3D-Ring steigen, wobei Sie ihm während des laufenden Kampfes taktische Anweisungen geben. Realistische Originalnamen haben die Programmierer von Silver Style Entertainment zwar nicht verwendet, mit dem eingebauten Editor ändern Sie das jedoch schnell. Ein Multiplayer-Spiel für bis zu vier Teilnehmer ist ebenfalls vorgesehen. **(mash)**



In diesem Menü erfahren Sie die Werte aller relevanten Eigenschaften (Sports TV: Boxing)

SPORTS TV: BOXING! – FACTS

- **Hersteller:** Blackstar Multimedia
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Oktober '98

Preview: Pizza Syndicate

Pizza, Pizza

Die Ehren-Italiener aus Eutin belegen derzeit den Nachfolger zur Wirtschaftssimulation »Pizza Connection« mit den letzten Zutaten. Wir haben ihnen dabei über die Schulter geschaut und mit dem Projektmanager Hans-Arno Wegner geplaudert.




Auch ausgefallene Beläge schmecken manchen Kunden.

Das Hauptnahrungsmittel sämtlicher Spieledesigner, Computerfreaks und Journalisten vom Fach kommt aus Süditalien und ist als Pizza in unser aller Munde. So lag es nahe, daß dieser Teigfladen früher oder später auch in Computerspielen auftauchen würde. Nun wird der südeuropäische Gastro-Klassiker sogar schon zum zweiten Mal von Software 2000 zum Thema eines Spieleprogramms auserkoren.

Um ein globales Firmenimperium zu errichten, müssen bei »Pizza Syndicate« Filialen in 20 Städten auf allen Kontinenten eröffnet werden. Die 100 Einwohner jedes Ortes haben ganz unterschiedliche Geschmäcker, gehen Berufen nach und fahren in andere Städte, um dort ihren Urlaub zu verleben. Aus diesem Personenkreis müssen Sie Ihre Kunden gewinnen. Wichtig ist dabei in erster Linie die Speisekarte, denn nur wer die Vorlieben der anvisierten Zielgruppe trifft, hört auch die Kasse klingeln. Dabei kommt es nicht nur auf die Zutaten an, unter denen sich neben Käse und Tomaten sogar delikate Maden oder Känguruh-Fleisch finden: Die optische Gestaltung beeinflußt die Absatzchancen genauso; außerdem kann man in seinen Dependancen das Mobiliar ändern, die Hintergrundmusik festlegen und Personal anheuern. Sowohl in der einzelnen Niederlassung als auch in der Stadt-Ansicht darf man das Treiben beobachten und die Stimmung ablesen.


Nicht jede Einrichtung spricht junge Gäste an.

Wer seine dunklen Seiten ausleben will, kann sich einem Syndikat anschließen. Hier vertraut man weniger auf die Kompositionskünste der Pizzabäcker, sondern hält sich die lästige Konkurrenz notfalls mit Einbrüchen und Schlägertrupps vom Halse. Als Mafia-Mitglied hat man zudem diverse Action-Einlagen mit Verfolgungsjagden und Schießereien zu überleben. Egal, ob man den legalen oder den illegalen Weg beschreitet, stets muß man darauf schauen, daß das spielerische Alter ego sich gut entwickelt: Satte 20 Attribute sind dabei zu beachten, die bei Spielbeginn erstmals eingestellt werden. Wer die liebevoll aufgebaute Restaurantkette nach dem Tod der Spielfigur weiterführen möchte, kann die Geschäfte einem Nachfolger übergeben. **(tw)**

In den Metropolen der Welt können Sie Filialen eröffnen.

PIZZA SYNDICATE – FACTS

- **Hersteller:** Software 2000
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Oktober '98
- **Besonderheiten:** Wahlweise »ehrlich« oder als Mafiosi spielbar; Spielcharakter wird erschaffen; internationale Fast-Food-Expansion.

Aktuell

Interview mit Hans-Arno Wegner, Vater aller Software-2000-Pizzen

PC PLAYER: Hans-Arno, warum nach Pizza Connection jetzt Pizza Syndicate?

HANS-ARNO: Nun, es gibt viele Fans des Vorgängertitels, die sich schon auf eine Fortsetzung freuen. Es ist einfach eine unterhaltsame und unkonventionelle Alternative zu den genreüblichen staubtrockenen Datenwüsten.

PC PLAYER: Was sind die Unterschiede zum Vorgänger?

HANS-ARNO: Pizza Syndicate läuft in Echtzeit und spielt sich im Vergleich deutlich flüssiger. Man gelangt unmittelbar ins Spielgeschehen und kann sich überall vom Computer assistieren lassen. Freunde von Rollenspielen werden die ausgefeilten Charaktereigenschaften zu schätzen wissen. In den Städten wimmelt das Leben. Wir haben auch der »fiesen Seite« viel Aufmerksamkeit geschenkt. Neben anderen Gemeinheiten kann man Schläger, Einbrecher und Killer anheuern.

PC PLAYER: Und warum all diese Mafia-Elemente?

HANS-ARNO: In der Geschäftswelt wird nun mal mit harten Bandagen gekämpft, mit Liebe und Frieden alleine baut man kein weltweites Imperium auf. Aber im Ernst: Jeder Spieler kann selbst entscheiden, ob er seine Lorbeeren lieber als sauberer Geschäftsmann oder als skrupelloser Syndikatsboss verdienen möchte.



Hans-Arno Wegner testet auf seinem Rechner neue Pizza-Kreationen.

PC PLAYER: Habt ihr mal überlegt, statt Pizza nicht etwas über China-Restaurants zu machen – inklusive der Triaden?

HANS-ARNO: Es wäre sicherlich interessant, verschiedene Chop-Suey-Varianten zu köcheln. Wir sind jedoch der Meinung, daß sich Pizzas viel genialer variieren lassen als China-Kost.

PC PLAYER: Habt ihr wegen des Vorgängers Drohbriefe von der Mafia erhalten, oder macht ihr euch Sorgen, daß so etwas jemals passieren könnte?

HANS-ARNO: Solange die Geschäftsleitung pünktlich das Schutzgeld bezahlt, kann uns nichts passieren ... Nein, Spaß beiseite: Wir setzen auf eine lockere, humorvolle Comic-Optik, und die Syndikats-Aktionen sind natürlich nicht tierisch ernst gemeint. Eigentlich gehen wir davon aus, keinen ungebetenen Besuch zu erhalten.

PC PLAYER: Einige der möglichen Pizzabeläge, zum Beispiel Ameisen, sind ja reichlich ausgefallen. Würdest du selbst so etwas probieren?

HANS-ARNO: Als Einwohner von Pizza-World sicher, besonders wenn ich Asiate wäre. Die essen dort nämlich scheinbar alles. Ich persönlich bevorzuge jedoch nicht gerade Ameisen oder Heuschrecken, solange mich gekonnte Trendwerbung nicht anders beeinflußt.

Preview: Die Siedler 3

Krieg der Knuddelwesen

Die Siedler wuseln wie gewohnt; hier leisten die Römer Aufbauarbeit. Generalüberholt wurde die Bedienungsleiste (links am Bildrand).

In Bälde werden sich »Die Siedler 3« aufmachen und die Händlerregale besiedeln. Doch die Wuselwichte der Konkurrenzprodukte stehen schon bereit, um ihnen das Leben schwerzumachen.

Vor fünf Jahren wurde Deutschland von der Siedler-Welle überschwemmt. Auf zahllosen Rechnern ließen sich drollige Wesen nieder und fingen an, dort ihren Berufen nachzugehen. Der 1996 erschienene Nachfolger setzte ebenfalls auf eine Verknüpfung aus Putzigkeit mit Wirtschaftselementen. Tatsächlich scheint die niedlich animierte Vollbeschäftigung in den Siedler-Landen gerade auf deutsche Spieler etwas Beruhigendes auszustrahlen.

Auch beim dritten Teil setzt man zunächst auf die altbewährten Elemente und beläßt den Wirtschaftskreislauf weitgehend. Hinzu kommt nun die Möglichkeit, Handel zu treiben. Die drei vorhandenen Völker haben jeweils unterschiedliche Produktspezialitäten: Die Römer keltern Wein, während die Ägypter Edelsteine beisteuern. Damit Konflikte nicht nur auf dem Schlachtfeld ausgetragen werden müssen, ist die Diplomatie ein fester Bestandteil des Programms geworden.

Kommt man mit gutem Willen allein nicht weiter, dann läßt man schließlich doch die Waffen sprechen. Gerade beim Kampfsystem wurde eine Menge verändert: Waren Schlachten bislang nicht direkt beeinflußbar, so sollen die Spieler nun auf Wunsch sogar einzelne Soldaten steuern können.

Die Konkurrenz schläft angesichts des Siedler-Erfolgs jedoch nicht, und so sind derzeit mehrere ähnlich konzipierte Spiele in der Mache. Schon diesen Monat können wir »Knights & Merchants« in unserem Testteil unter die Lupe nehmen. Welcher Titel letztlich knuffiger ist und länger am Bildschirm fesselt, läßt sich noch nicht feststellen. Es gibt jedoch einige voraussichtliche Gemeinsamkeiten und Unterschiede der beiden Rivalen, die wir in einer kleinen Übersicht zusammengefaßt haben. Wie sich Faktoren wie die Zahl der Gebäudetypen oder Berufe auf den Spielspaß auswirken, wird sich noch zeigen.



Bei den ägyptischen Siedlern sehen die Gebäude deutlich anders aus.

Interview mit Siedler 3-Projektleiter Torsten Hess



Torsten Hess, Projektleiter bei Blue Byte

PC PLAYER: Torsten, warum sollte sich ein glücklicher Siedler-2-Besitzer nun für die Siedler 3 erwärmen?

TORSTEN HESS: Seit Siedler 2 1996 erschienen ist, sind bei Blue Byte täglich Anfragen und Verbesserungswünsche eingegangen. Das liegt nicht daran, daß Siedler 2 so stark verbesserungswürdig wäre, sondern daran, daß in der Siedler-Spielidee einfach ein ungeheuer kreatives Potential steckt. Ich habe ein ganzes Regal mit Briefen, Karten und Zeichnungen von Siedler-Spielern, und alles habe ich gesichtet.

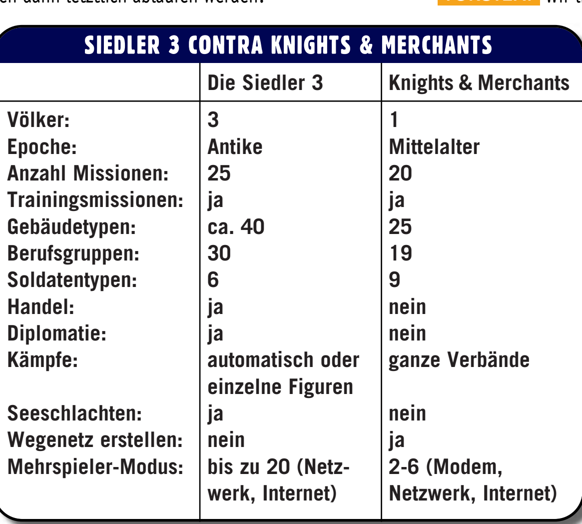
Es gab einige Vorschläge, die sehr häufig vorkamen: Internet- und LAN-Spielmöglichkeiten, Handel, mehr Schiffe und ein erweitertes Kampfsystem. All das wurde bei Siedler 3 berücksichtigt und ergibt ein wirklich neues Spiel – ganz zu schweigen von der Grafik.

PC PLAYER: Du hast doch bestimmt schon einen Blick auf die Konkurrenzprodukte geworfen, die derzeit mit ähnlichen Konzepten in der Mache sind. Hat dich das schlaflose Nächte gekostet?

TORSTEN: Nein, nicht wirklich. Wir haben uns natürlich umgesehen, sowohl das, was bereits auf dem Markt ist, als auch das, was schon von bald kommenden Spielen zu sehen ist. Es gibt da natürlich Titel, die Ähnlichkeiten mit den Siedlern haben. Aber wenn man genauer hinschaut, liegen doch Welten dazwischen. Zur Zeit sehe ich keinen Titel, der uns den Rang ablaufen könnte. Die Siedler-Reihe hat ihren eigenen Charme, der sich auch nicht einfach nachbauen läßt.

> *„Man kann die Kampfeinheiten besser und gezielter steuern."*

PC PLAYER: Man munkelt derzeit, daß ihr gerade den Kampfmodus noch einmal komplett überarbeitet. Kannst du uns verraten, warum, und wie die Schlachten dann letztlich ablaufen werden?



SIEDLER 3 CONTRA KNIGHTS & MERCHANTS

	Die Siedler 3	Knights & Merchants
Völker:	3	1
Epoche:	Antike	Mittelalter
Anzahl Missionen:	25	20
Trainingsmissionen:	ja	ja
Gebäudetypen:	ca. 40	25
Berufsgruppen:	30	19
Soldatentypen:	6	9
Handel:	ja	nein
Diplomatie:	ja	nein
Kämpfe:	automatisch oder einzelne Figuren	ganze Verbände
Seeschlachten:	ja	nein
Wegenetz erstellen:	nein	ja
Mehrspieler-Modus:	bis zu 20 (Netzwerk, Internet)	2-6 (Modem, Netzwerk, Internet)

TORSTEN: Ja, wir haben einiges nochmals umgeändert. Es ist jetzt so, daß die einzelnen Figuren direkt gesteuert werden können. Damit das Ganze aber nicht in ein wüstes Rumgeklicke ausartet, gibt es auch einige Einstellmöglichkeiten, mit denen man die Kämpfe automatisieren kann. Das ist halt eben das, was man unter Strategie versteht: Man überlegt sich, wie man sich in dieser oder jener Situation verhält und trifft entsprechende Voreinstellungen. So ganz zufrieden sind wir mit dem augenblicklichen Stand aber noch nicht. Wir müssen das Spiel erst selbst eine längere Zeit gespielt haben, um hier ein Feintuning vornehmen zu können.

PC PLAYER: Sind die Siedler nun auf dem Weg zu einem kampforientierten Echtzeit-Strategiespiel?

TORSTEN: Nein, die Siedler sollen weiterhin in erster Linie ein Aufbauspiel bleiben. Man hat nur jetzt die Möglichkeit, die Kampfeinheiten besser und gezielter zu steuern. Überhaupt ist ja eine funktionierende Ökonomie auch die Grundlage dafür, genügend militärische Einheiten aufstellen zu können.

PC PLAYER: Wird es wegen der kurzfristigen Änderungen eine Verschiebung der Veröffentlichung geben?

TORSTEN: Wir liegen im Moment sehr gut im Zeitplan, das heißt, wenn nichts gravierendes Unvorhergesehenes passiert, steht das Spiel wie geplant Ende Oktober im Laden.

PC PLAYER: Bei dem neuen Siedler-Teil legt ihr großen Wert auf den Mehrspielermodus. Die Mehrheit der Spieler ist jedoch am Solomodus interessiert. Vernachlässigt ihr diese Gruppe dabei nicht?

TORSTEN: Nein, denn wir wissen natürlich um die Wichtigkeit des Einzelspieler-Modus. Daß wir den Mehrspieler- und insbesondere den Internet-Modus nach außen so stark herausstellen, liegt daran, daß gerade diese Features neu sind. Die Siedler 3 bieten jedoch drei Kampagnen für Einzelspieler, eine für jedes Volk. Dafür existiert eine sehr gut ausgearbeitete Story. Zusätzlich gibt es einige Einzelspieler-Karten.



Schiffe, hier eine asiatische Dschunke, haben eine große Bedeutung beim dritten Siedler-Teil.

PC PLAYER: Warum habt ihr das alte Wegesystem aufgegeben, durch das immerhin eine gewisse Ordnung und Übersicht geschaffen wurde?

TORSTEN: Das Wegesystem haben wir tatsächlich komplett umgebaut. In seiner bisherigen Form hat es eher zu einer Behinderung des Spielablaufs geführt. Die meisten Spieler haben ziemlich schnell zur automatischen Wegebaufunktion gegriffen, wodurch der ursprüngliche Sinn des Systems, einen guten Weg zu suchen, in den Hintergrund getreten ist. Warum sollen Waren dann irgendwo an einer Fahne herumliegen, wenn sie von einem Träger direkt und damit schneller zum Zielort gebracht werden können? Die Wartezeiten auf die Fertigstellung von Gebäuden und alle anderen Warenkreisläufe werden nun erheblich verkürzt.

PC PLAYER: Kannst du dir nach soviel Wuselniedlichkeit überhaupt noch vorstellen, an einem weiteren Siedler-Teil zu arbeiten, oder würdest du jetzt lieber auf 3D-Action-Shooter umsatteln?

TORSTEN: Ehrlich gesagt habe ich die Siedler inzwischen ziemlich ins Herz geschlossen. Natürlich gibt es da Momente ... kennst du das Katzenhasser-Buch? Aber wir haben im Team auch schon sehr viele Ideen dafür, wie es mit den Siedlern weitergehen könnte, und die Fans werden ihr Übriges dazutun. **(tw)**

DIE SIEDLER 3 – FACTS

- ▶ Hersteller: Blue Byte
- ▶ Genre: Aufbau-Strategie
- ▶ Termin: Oktober/November '98
- ▶ Besonderheiten: Drei Völker; neues Kampfsystem; Internet-Partien.

Auf der Flucht

Temposünder stoppen oder Straßensperren knacken? Die Neuauflage von »Need for Speed« bedient sowohl motorisierte Chaoten als auch dem Sirenengeheul frönende Ordnungsnaturen. Der schnittige dritte Teil der Erfolgsserie bietet turbulente Verfolgungsjagden mit sensationeller Grafik.



Brachiale Benz-Beschleunigung bei Cockpit-Perspektive. Man beachte die einzelnen Blätter, die der Vordermann von der Straße aufwirbelt.

Noch ist die friedliche Idylle entlang des Highways intakt. Die Wälder rauschen am Wegesrand, in der Ferne muht eine glückliche Kuh. Der Streifenpolizist hat seine Radarfalle aufgebaut und ist im Geiste schon bei Kaffee und Doughnuts. Gemütlich probiert der Ordnungshüter noch aus, ob die Mine des Strafzettel-Kugelschreibers auch gut bei Tinte ist, da knackst plötzlich der Polizeifunk: »Haben die Verfolgung eines roten Lamborghini Diablo aufgenommen. Erbitten dringend Unterstützung und Errichtung einer Straßensperre!« Prompt donnert in diesem Moment ein tiefergelegtes Etwas durch die Radarfalle, dessen Geschwindigkeit die Meßskala zu sprengen droht. Mit lautem Sirenengeheul haben sich einige Cop-Kollegen bereits ans Heck des entfesselten Sportwagens gehängt. Doch dessen Lenker hat wichtigere Dinge im Sinn, als sich von uniformierten Menschen verwarnen oder einbuchten zu lassen. Schließlich fährt er ein kleines Privatrennen gegen einen Ferrari-Piloten ...

Verkehrsgefährder oder Gesetzeshüter

Die fröhliche Turbulenz großangelegter Autoverfolgungsjagden aus amerikanischen Krimis hat den PC erreicht: Mit »Need for Speed 3 – Hot Pursuit« veröffentlicht Electronic Arts in Kürze die neueste Folge seiner erfolgreichen Action-Rennserie. Das Grundprinzip ist geblieben: Der Spieler schnappt sich einen obszön teuren Sportwagen und liefert sich damit wilde Landstraßen-Rennen gegen adäquat halsbrecherisch agierende Verkehrsteilnehmer.

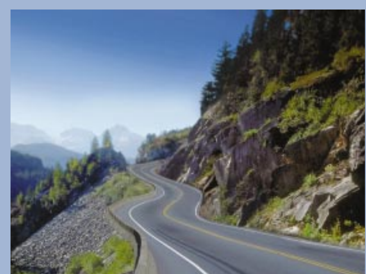
Der neue Spielmodus Hot Pursuit ist ein Duell gegen einen Computergegner mit verschärftem Polizeieinsatz. Aufgrund von Radarwarnungen und eifrig belauschtem Polizeifunk haben Sie eine ungefähre Ahnung, in welchen Abschnitten die Höchstgeschwindigkeit von der Ordnungsmacht kontrolliert wird. Wer unbedingt die 30-Meilen-Zone im fünften Gang nehmen will, hat bald ein ganzes Rudel Tatütata-Autos im Nacken. Erst wenn die Cops Sie durch Rammen und Weg-Abschneiden angehalten haben, wird feierlich ein Strafzettel überreicht. Überschreiten Sie die von der Rundenzahl abhängige Ticketquote, werden die Gesetzeshüter rabiat: Straßensperren mit Reifenschlitzern kommen zum Einsatz, um Sie erneut aufzuhalten und letztendlich zu verhaften. Das Rennen gegen Sportwagengegner und Polizei-Armada sorgt für Blechauflauf-Szenen, wie man sie seit dem ersten Blues-Brothers-Film nicht mehr erlebt hat. Höchst befriedigend: einem entgegenkommenden Polizeiauto ausweichen und im Rückspiegel grinsend beobachten, wie es gegen einen anderen Streifenwagen dotzt. Am meisten beeindruckte uns der Funkspruch des Computerpolizisten, dessen Wagen kurz zuvor in hohem Bogen über die Böschung flog. Tenor: »(Knacks!) Hallo Zentrale (knacks!) ... mein Wagen wurde beschädigt.« Understatement pur!

Wenn Sie sich mit solcher Straßen-Anarchie nicht identifizieren können, dann schlüpfen Sie einfach in die Uniform der Speed-Limit-Hüter. Mit einer speziellen

Die neuen Strecken von NFS3


Hometown


Redrock Ridge


Rocky Pass


Country Woods

▲ **Da fliegen die Funken: Höflich, aber bestimmt drängt unser Streifenwagen den Geschwindigkeitsübertreter von der Fahrbahn.**

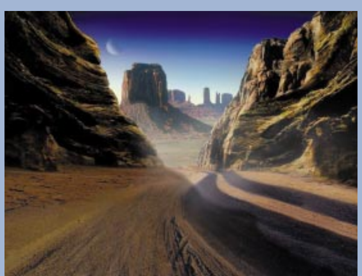
Bullerei-Version der Chevrolette Corvette läßt es sich ganz gut hinter skrupellosen Schnellfahrern herhetzen. Ein Display informiert Sie, welches Computerfahrzeug wie stark über dem Tempolimit rumbrettert. Per Feuerknopfdruck werfen Sie Ihre Sirene an; eine Art Zielerfassung markiert dann, welcher böse Bube gerade verfolgt wird. Recht praktisch, um im Gewühl eines dichten Fahrerpulks nicht die Übersicht zu verlieren.

Also ran an die Rowdies und herzhaft zupacken: Erst wenn die schlimmen Finger durch radikales Abdrängen und -schneiden zum Stillstand gekommen sind, befinden sie sich in einem einbuchtbaren Zustand.



◀ **Das kommt davon, wenn man der Staatsgewalt entfliehen will: Im Hintergrund donnert ein flüchtiger Temposünder ins Gestein, während sich die Landschaft höchst fotogen im Lack unserer Polizei-Corvette spiegelt.**

Schnee, Wüste, Gebirge, futuristische Metropolen: Die acht Pisten von Need for Speed 3 versprechen eine routinierte Mischung. Hometown, Redrock Ridge, Atlantica und Rocky Pass sind relativ einfache Kurse. Country Woods, Lost Canyons und Summit bieten schon deutlich kniffligere Kurven. Schaffen Sie es gar, sich für die mysteriöse Geheimstrecke Empire City zu qualifizieren?



Lost Canyons



Aquatica



Summit



Empire City

Kleine Need for Speed-Geschichte

Car & Driver (1992)	Need for Speed (1995)	Need for Speed SE (1996)	Need for Speed 2 (1997)	Need for Speed 2 SE (1997)
				
Schon einige Jahre vor dem ersten Need for Speed experimentierte Electronic Arts mit dem Konzept, »echte« Sportflitzer über virtuelle Landstraßen zu hetzen. Car & Driver entstand in Zusammenarbeit mit der gleichnamigen amerikanischen Autozeitschrift.	Fast drei Jahre später ging das erste offizielle Need for Speed an den Start. Die Mischung aus Action-Fahrspaß und realistischen Sportautos schlug sofort ein. Als eines der ersten SVGA-Rennspiele mit munterer Geschwindigkeit überzeugte das Programm vor allem grafisch.	Der Erfolg von Need for Speed schien selbst Electronic Arts ein wenig überrascht zu haben. Ein Jahr später gab es lediglich diese Special Edition. Neben zwei zusätzlichen Strecken enthielt die Neuauflage erstmals einen Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler.	Der mit Spannung erwartete, »richtige« zweite Teil erfüllte nicht alle Erwartungshaltungen. Die lahme Grafik ignorierte die aufkommenden 3D-Beschleunigerkarten, und spielerisch driftete man von der Fun-Fahrtrichtung weg. NFS 2 tendierte ein bißchen mehr zur Pseudosimulation.	Cash-flow-Optimierung zur Weihnachtszeit: Die eilig herausgebrachte Special Edition brachte den ersehnten 3Dfx-Support mit entsprechenden Steigerungen bei Grafiktempo und Farbtiefe. Außerdem neu: Bonusstrecke und Rückwärtsfahr-Option für alle Pisten.
Technik: Einen »schnellen 386-Rechner« legten die PC-Player-Tester damals dem Leser nahe.	**Technik:** SVGA-Geruckel auf einem 486er mit 66 MHz: »The Need for Pentium wäre auch kein schlechter Titel gewesen« mahnte die PC-Player-Redaktion.	**Technik:** Keine großen Änderungen gegenüber dem Vorgänger: Ab einem Pentium/90 lief das Spiel mit allen wesentlichen Details flüssig.	**Technik:** Der Hardware-Hunger wuchs munter weiter: Ein Pentium/166 mit 16 MByte RAM war gefragt, um das neue NFS-Modelljahr vernünftig anzutreiben.	**Technik:** Wer eine 3Dfx-Karte hatte, durfte aufatmen: Auf kleineren Pentiums sorgte die Beschleuniger-Unterstützung für reichlich »Speed«.
Besonderes: Vorsicht, rangierende Hausfrauen: Beim kuriosen Parkplatz-Level mußte man unbedellt den dichten Shopping-Verkehr überstehen.	**Besonderes:** Das erste Need for Speed wurde zunächst auf der 3DO-Spielkonsole entwickelt und dann für den PC umgesetzt.	**Besonderes:** Käufer des ersten Need for Speed konnten für 35 Mark ein Upgrade auf die Special Edition erstehen.	**Besonderes:** Neu eingeführt wurde der Splitscreen-Modus: Zwei Spieler können sich an einem PC ein Duell liefern.	**Besonderes:** Coole Transparenzeffekte mit 3Dfx: Beim neuen Dschungelkurs siedelten sich Regentröpfchen und Schlammspritzer auf der Windschutzscheibe an.
Test-Rückblick: 83 Spielspaß-Punkte in PC Player 1/93: »Gegenüber der Test-Drive-Reihe ist Car & Driver mit seinen zehn Autos und wirklich unterschiedlichen Strecken eine Offenbarung.« (Boris Schneider)	**Test-Rückblick:** 84 Spielspaß-Punkte in PC Player 10/95: »Der Ferrari unter den Rennspielen. Etwas spartanisch ausgestattet, aber in puncto Optik und Fahrgefühl der Konkurrenz haushoch überlegen.« (Florian Stangl)	**Test-Rückblick:** 4 von 5 Spielspaß-Sternen in PC Player 9/96: »Das Düsen über langgezogene Landstraßen mit Gegenverkehr und Radarkontrollen blieb bis heute unerreicht.« (Jörg Langer)	**Test-Rückblick:** 4 von 5 Spielspaß-Sternen in PC Player 6/97: »Der plötzliche Wechsel des Fahrbahnbelags erfordert Konzentration, und die schnittigen Unfälle sorgen für Laune.« (Michael Schnelle)	**Test-Rückblick:** 4 von 5 Spielspaß-Sternen in PC Player 12/97: »Mit einer 3Dfx-Grafikkarte sieht das Ganze noch einen Tick besser aus ... aber die drei neuen Flitzer bringen kein großes Maß an Abwechslung.« (Alex Brante)

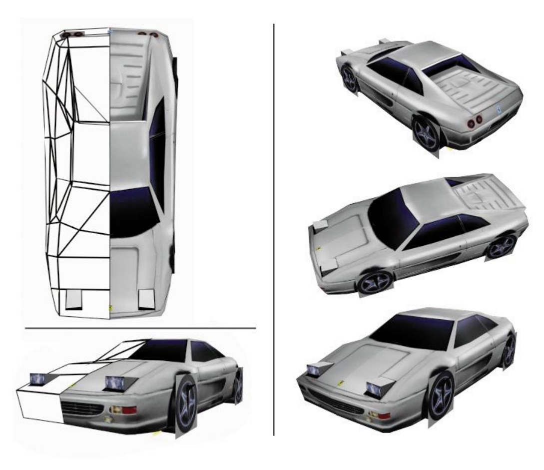


Leise rieselt der Schnee dank zugeschalteter Wetteroption; die Ordnungshüter sind dennoch in der Übermacht: »Aber Officer, ich hatte es nur so eilig, weil ich noch ein Weihnachtsbäumchen für meine Mutti besorgen wollte ...«.

Serienmäßige Spezialeffekte

Der Räuber-und-Gendarm-Modus ist die wichtigste spielerische Neuerung beim dritten Teil der Need-for-Speed-Serie. Außerdem soll die Sportwagen-Verheizung durch zusätzliche Schwierigkeitsgrade ein noch breiteres Publikum ansprechen: Anfänger gönnen sich Bremshilfen und Lenkunterstützung; fortgeschrittene Raser schalten hingegen von Hand, beschwören aggressive Computergegner und schrauben in einem Tuning-Teil an Reifen, Übersetzung & Co. Dazu kommen die üblichen Spielvarianten: Im Turnier-Modus kämpfen Sie um Meisterschafts-Punkte, per Netzwerk gehen bis zu acht Verkehrsgefährder auf die Piste, und an einem PC dürfen sich dank Splitscreen zwei Raser gleichzeitig Duelle liefern.

Am auffälligsten sind die enormen Fortschritte im grafischen Bereich. Hot Pursuit ist der erste Teil der Reihe, bei dem das grafische Hauptaugenmerk auf 3D-Beschleunigerkarten



Aus der Entwicklungsabteilung: Am Anfang stand ein Gittergerüst; die Grafiker tapezierten dann die Karosserien der Sportautos drum herum.

gelegt wurde. Konkret wollen die Entwickler 3Dfx/Voodoo, Voodoo2, NVidia Riva 128, Intel 740 und ATI Rage Pro unterstützen.

Inwieweit weitere Direct3D-kompatible Chipsätze berücksichtigt werden, steht noch nicht fest. Need for Speed 3 soll zwar auch ohne 3D-Karte laufen, dürfte dann aber nicht so imposant aussehen wie auf unseren Bildschirmfotos.

Zu den Spezialeffekten, die wir bei unseren Proberunden mit Voodoo-Karten bestaunen konnten, zählen Reflexionen der Umgebungsgrafik auf dem frisch polierten Autolack. Per Menü schaltet man Wettereffekte ein (machen Sie sich auf viel Regen gefaßt) und verlegt jedes Rennen in die Nacht, wo Fahrzeug-Scheinwerfer die Strecke illuminieren. Je nach Kurs wirbeln Sie andere Fahrbahnbeläge auf: Nach einem heftigen Geschlitter in der Schneelandschaft lagern sich ein paar Flocken auf der Windschutzscheibe ab, bei der Verfolgungsjagd durch amerikanische Herbstwälder werden einzelne Blätter aufgescheucht. Und wer im Wüstenkurs das Hauptfeld verfolgt, bekommt reichlich aufgewühlten Sand vor die Optik gefegt.

Regie: der Schnittcomputer

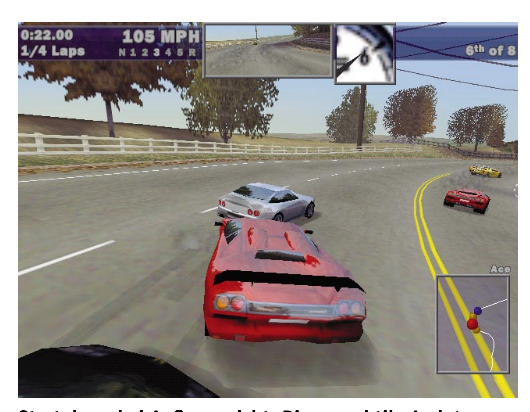
Die Güte von Fahrzeug- und Hintergrundgrafik läßt sich im »Replay« staunenden Freunden prächtig demonstrieren. Sie können zwar eigenhändig zwischen verschiedenen Kameras wechseln, aber beim Angucken der Wiederholung auch ruhigen Gewissens der Automatik vertrauen. Der Computer-Regisseur wechselt geschickt zwischen den einzelnen Ansichten und läßt die eigene Fahrt in einer Inszenierung erblühen, die spannender anzusehen ist als die Autojagden in vielen Krimis.

Replay vom Regenwetter-Rennen: Der Kollege im Hintergrund lernte bereits die schmerzhafte Bedeutung des Begriffs »Aquaplaning« kennen.

Neben acht neuen Strecken gibt es auch Bewegungen in der Garage zu vermelden. Die Porsche-Ära ist bei Need for Speed 3 anscheinend passé, ersatzweise geben sich ebenfalls nicht gänzlich unprominente Marken wie Ferrari, Lamborghini oder Mercedes-Benz die Ehre. Die genaue Beschaffenheit des Fuhrparks kann sich bis zur Endversion noch ändern. Fest geplant hat Electronic Arts einen Neuwagen-Service per Internet: Auf der Web-Site www.needforspeed.com soll das eine oder andere Bonuswägelchen zum Download feilgeboten werden.

Das Entwicklerteam will auch die Steuerung verbessern: Schaltet man alle Computerhilfen und sogar das ABS aus, reagieren die hochgezüchteten Flitzer zickiger auf forsche Fahrmanöver. Doch bei allen Verfeinerungen dieser Art ist und bleibt Need for Speed eine Action-Rennserie. Auch wenn Sie mit Ihrem Ferrari nacheinander an die Leitplanke schrubbeln, ins Heck eines Polizeiwagens rammen und die Böschung im freien Fall erkunden: Größtes Ärgernis ist der Zeitverlust, denn nach ein paar Sekunden wird das Auto einfach wieder auf die Strecke gesetzt – ohne einen einzigen Kratzer im Lack.

Wer auf absoluten Simulationsrealismus verzichten kann, dürfte dafür um so mehr Fahrspaß haben. Bereits bei der uns vorliegenden Alpha-Version war die Spielbarkeit sehr erfreulich. Die Spezialeffekte und grafischen Gimmicks könnten Standards setzen, an denen sich die Konkurrenz erst einmal orientieren muß. **(hl)**



Startphase bei Außenansicht: Dieses subtile Andotzen dürfte einen Kratzer im lackierten Stoßfänger verursachen.

Die Top-10-Features

1. »Hot Pursuit«-Verfolgungsmodus: Straßensperren austricksen oder selber Temposünder hetzen.
2. Konsequente Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten.
3. Endlich ein vernünftiger Rückspiegel.
4. Aggressivere Computergegner: rempeln, schneiden, provozieren.
5. Unterstützung von Force-Feedback-Joysticks und Lenkrädern.
6. Schöne Fahrzeuge mit feinen Spiegelungen und Chromeffekten.
7. Zuschaltbare Wettereffekte wie Schnee und Regen.
8. Überarbeiteter Fuhrpark: ohne Porsche, dafür mit Mercedes.
9. Acht neue Strecken mit Abzweigungen, auch spiegelverkehrt und nachts befahrbar.
10. Mehr Schwierigkeitsgrade und Tuning-Menü.



Vorläufiges Ende einer Verfolgungsjagd: »Hallo Zentrale ... melde geringfügige Beschädigung meines Einsatzwagens ...«

NEED FOR SPEED 3 – FACTS

- ▶ Hersteller: Electronic Arts
- ▶ Genre: Action-Rennspiel
- ▶ Termin: Oktober '98
- ▶ Besonderheiten: Wilde Autoverfolgungsjagden; effektgeladene Grafik; zusätzliche Sportflitzer per Internet-Download; Spieler kann im Polizeiwagen auf Temposünder-Jagd gehen;

Zu Besuch bei Ubi Soft in Montreal

Kleine Kerle & komische Cops

Die franko-kanadische Metropole Montreal ist Ubi Softs Hauptquartier für den nordamerikanischen Markt. Dort präsentierte man der Fachpresse drei Spieleneuheiten, die auch uns Europäer enorm interessieren. Als einzige deutsche Fachzeitschrift konnte sich PC Player die aktuellen Versionen von Tonic Trouble, Speedbusters und Hype – The Time Quest ansehen.



Lang ist's her, daß Ubi Soft lediglich ein kleiner Versandhandel war (siehe Extrakasten). Allein die Filiale in Montreal beschäftigt dreihundert Mitarbeiter und fast täglich kommt ein neuer hinzu. Erscheint den Franzosen die zweisprachige Stadt doch als ideale Ausgangsbasis zur weltweiten Koordinierung aller Aktivitäten des Softwarehauses, welches inzwischen in über dreizehn Ländern Zweigstellen besitzt. Außerdem haben die nordamerikanischen Firmen den heimischen Markt lange genug fast ganz allein dominiert, Marketingaktivitäten lassen sich von hier aus wesentlich direkter steuern und beeinflussen. Die europäische Firma beginnt den Amis die Zähne zu zeigen; ein Trend, dem auch andere folgen werden?

Die versammelten Journalisten hingegen durften mit wohlwollendem Entgegenkommen rechnen. Auf einer ausführlichen Besichtigungstour gab es mehr als genug Muße, brandneue Testversionen anzuspielen.

Der Vizepräsident von Ubi Soft Montreal, Alain Tascan, erläutert der Fachpresse seine zukünftigen Pläne.



Tonic Trouble

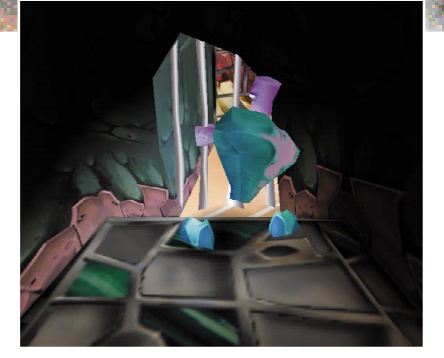
Bereits in der Ausgabe 4/98 stellten wir Ihnen eine OEM-Version von »Tonic Trouble« vor. Damals wurde das Programm rund um den außerirdischen Raumpfleger Ed noch als Geschicklichkeitsspiel bezeichnet, inzwischen hat es sich munter Richtung Action-Adventure entwickelt. Nach wie vor müssen Sie als Ed eine magische Dose wiederbeschaffen, die durch Ihre Schuld in die Klauen von Grogh, einem notorischen Tunichtgut, gelangte. Doch wo in der Bundle-Version noch Jump-and-run-Einlagen vorherrschten, sind diese in der Vollversion zugunsten zahlreicher anderer Spielelemente in den Hintergrund geraten.

Zunächst sind die elf Level, die jeweils einen Auftrag für Ed repräsentieren, grundverschieden. Die erste Stufe besteht zum Beispiel lediglich aus einer einzigen, aber dafür gigantischen Gletscher-Rutschpartie. Im dritten Level, Doc's Cave genannt, muß Ed einen



Ed hat den zerstreuten Professor gefunden. Hoffentlich kann der ihm auch wirklich helfen. (Tonic Trouble)

Die Eiswelt ist so groß, und Ed so winzig klein. (Tonic Trouble)



In Ihrer geheimen Identität als Super-Ed ist es Ihnen ein leichtes, massive Eisenstangen zu verbiegen. (Tonic Trouble)

verrückten Wissenschafter finden, da nur dieser ihm eine Waffe für den Kampf gegen Grogh beschaffen kann. Hier dominieren in der Tat die Geschicklichkeitselemente. Dafür besteht die Pyramide im siebten Teil des Abenteuers nahezu ausschließlich aus anspruchsvollen Denksportaufgaben. Zum Abschluß eines jeden Levels erhält Ed einen Gegenstand, der ihm neue Fähigkeiten verleiht: magische Flügel, einen Sprungstock oder ein Blasrohr für Fernangriffe. In einer kleinen Basis zwischen den einzelnen Spielabschnitten kann Ed diese Gegenstände erst einmal in Ruhe ausprobieren, bevor er sich in den nächsten Auftrag stürzt. Außerdem leidet der Bursche zuweilen an einer sauberen Persönlichkeitsspaltung: Genießt er beispielsweise bestimmte Nahrung, verwandelt er sich in einen kraftstrotzenden Grobian, der zu ungeheuren Anstrengungen in der Lage ist. Im Spielverlauf gilt es, diese Eigenart gezielt auszunutzen.

Um mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, wagt Ubi Soft einen ungewöhnlichen Schritt: Für jeden Level zeichnet ein anderer Designer verantwortlich. Ein übergeordneter Chefdesigner gibt die ungefähre Marschrichtung vor und stimmt den Schwierigkeitsgrad der diversen Stufen aufeinander ab; trotzdem bleiben noch genügend Bereiche übrig, in denen die Kreativen nach eigenem Gusto schalten und walten können.

TONIC TROUBLE – FACTS

- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** November '98
- **Besonderheiten:** Putzig animierter Anti-Held mit vielen Fähigkeiten, die sich im Spielverlauf noch ständig vermehren; sehr abwechslungsreiche Level.

Ubi Soft – Historie

1984 in der Bretagne: Marcel Guillemot, mächtiger Patron der französischen Großfamilie, handelt friedlich mit Futtermitteln für Kühe und anderes Getier – nichts liegt ihm ferner als der Computermarkt. Aber sein zweiter Sohn Michel hatte eines Tages geschäftlich in London zu tun. Dabei fiel ihm auf, daß die Computerspiele dort viel billiger waren als in seiner ländlichen Idylle. Er besorgte sich zwei Koffer, lud sie mit schicken Programmen voll und verkaufte sie nach der Rückkehr innerhalb kürzester Zeit mit hohem Gewinn. Michel Guillemot und seine vier Brüder sahen ihre berufliche Zukunft plötzlich mit ganz anderen Augen und gründeten einen Computer-Versandhandel. Ob auch Vater Marcel hierzu seinen Segen gab, fällt unter das Familiengeheimnis.

Von diesen bescheidenen Anfängen ist die Firma Guillemot inzwischen weit entfernt. 1986 gründete man den Softwarehersteller Ubi Soft, um besser auf die Entwicklungen im Spielemarkt reagieren zu können. 1989 internationalisierte man das Unternehmen durch eine Filiale in London; verstärkt wurden eigene Produkte entwickelt und verkauft. Zu den Meilensteinen gehören dabei das 1994 veröffentlichte »Rayman« und natürlich »F1 Racing Simulation« aus dem Jahre 1997.

Die fünf Guillemot-Brüder haben Ubi-Soft gegründet.

Speed Busters

Was tut ein dicker, gemütlicher US-Sheriff, der einen riesigen Lotto-Jackpot knackt? Weil er mit dem Geld sowieso nichts anfangen kann, verschenkt er es kurzerhand an die wildesten Fahrer in seinem Distrikt, die er eigentlich schon immer bewundert hat. Klingt nicht gerade sehr realitätsnah, aber wen kümmert das schon bei einem Actionrennspiel, das auf der Engine von »F1 Racing« basiert. Die gute Grafik des berühmten Vorläufers wurde komplett übernommen und mit etlichen Actionvarianten angereichert. Alle Rennstrecken gehen sehr »in die Breite«: Wo bei anderen Programmen links und rechts neben der Straße das Spiel endet, können Sie in »Speed Busters« weit in die Landschaft hineinfahren und dabei geheime Abkürzungen entdecken. Ein Beispiel: In typisch amerikanischer Savanne fährt links neben dem Highway der typisch amerikanische Güterzug. Da trennen sich Piste und Schienenstrang, die Straße macht einen ziemlichen Umweg. Im letzten Moment nutzen Sie eine natürliche Sprungschanze und donnern mit Ihrer Schüssel auf einen leeren Güterwagen. Sie bringen den Wagen zum Stehen, warten, bis die Gleise erneut auf die Straße treffen und fahren wieder herunter. Derartige Möglichkeiten bietet das Programm zuhauf, natürlich benötigt man auch einiges an Phantasie, um sie alle aufzustöbern.



Die Gegner in Speed Busters zeichnen sich nicht gerade durch Friedfertigkeit aus. (Speed Busters)



Die Führungsspitze des annähernd fünfzigköpfigen Speed-Busters-Teams. Zweite von rechts: Projektleiterin Stephanie Poulin.

Einen strategischen Aspekt erhält das Rennspiel durch den dicken Sheriff, der überall am Pistenrand mit seiner Radarpistole hantiert. Gelingt es Ihnen, diese so richtig zum Bersten zu bringen, zahlt er Ihnen vor lauter Begeisterung sofort ein erkleckliches Sümmchen bar auf die Hand. Die Gewinner der Rennens erhalten von dem guten Mann noch mal eine extra fette Belohnung. Was fangen Sie mit dem ganzen Geld an? Kein Problem: Sie können sich einen neuen Wagen kaufen (sieben unterschiedliche Modelle ste-



Besonderes Augenmerk verdient die Landschaft, in der sich der Fahrer fast nach Belieben bewegen kann. Hier steht ihm allerdings ein ungemütlich kaltes Bad bevor. (Speed Busters)

hen zur Verfügung) oder Ihr altes Fahrzeug aufrüsten. Neben allerlei modischem Schnickschnack wie neuen Lackierungen, Gebläsen oder farbenfrohen Spoilern erwerben Sie vor allem bessere Motoren, Reifen und ähnliche Nützlichkeiten.

Neben Kursen im gemütlichen Louisiana oder im verschneiten Kanada erwarten Sie auch Wüstenstrecken im Glücksspielerparadies Nevada und im staubigen Mexiko. Jede Strecke besitzt ihren eigenen, unverwechselbaren Grafikstil und wird dazu noch durch ihr eigenes Hollywood-Monster aufgelockert. Ein Tyrannosaurus aus »Lost World« versucht zum Beispiel, zu langsamen Fahrern Beine zu machen, anderswo treibt King Kong sein Unwesen und ändert durch einige gezielte Hiebe sogar den Streckenverlauf etwas ab. Insgesamt scheint Speed Busters vor guten Ideen nur so zu strotzen, Action-Liebhaber sollten diesen Titel im Auge behalten.

Speed Busters – Facts

- **Genre:** Action-Rennspiel
- **Termin:** Oktober '98
- **Besonderheiten:** Basiert auf der F1-Racing-Engine; Spieler wird für zu schnelles Fahren von Polizei belohnt.

Noch mehr Playmobil

Neben der Zeitreise Hypes beschäftigt sich Ubi Soft auch noch mit zwei naheliegenderen Playmobil-Themen. »Laura's happy adventures« richtet sich an Mädchen im Alter von sechs bis zehn Jahren und wirkt sehr lieblich. »Alex builds his farm« ist ein Spiel für Kinder von vier bis acht, die hier eine kleine Farm mit Scheune, Kuhstall und allem Drum und Dran entwerfen dürfen.



Hype: The Time Quest

Hype ist ein Ritter zur Zeit des finsteren Mittelalters. Ganz besonders finster ist es durch seinen Erzfeind, den schwarzen Ritter, geworden. Der besiegte Hype in einem Schwertkampf dank Hexenkraft und verbannte unseren Helden noch etliche Jahre weiter in die Vergangenheit. Da sitzt Hype nun und kennt nur noch drei Ziele; er will zurück in die Zukunft, er muß sich am schwarzen Ritter rächen – und vor allen Dingen seine Geliebte retten.

Klingt ja insoweit ganz normal, aber jetzt kommt's: Sämtliche Charaktere und Gebäude sind im Playmobil-Stil gehalten. Die Programmierer orientierten sich grob am vorgegebenen Spielwarensortiment, ließen sich aber von überschäumender Schaffenskraft zu den erstaunlichsten Figuren und Szenarien verleiten. Ein unglaublich fetter Sumo-Mönch läßt als Obergegner Hype selbst in der Vergangenheit keine Ruhe, der Ritter Gransleck mit seinen entsetzlich langen Beinen steht im Sold des schwarzen Wüterichs und



Zahlreiche Gespräche, hier mit einer zauberhaften Schankmaid, verleihen Hype ein wenig Rollenspielcharakter. (Hype-The Time Quest)



Der Sumo-Mönch, das fetteste Playmobil-Männchen aller Zeiten. (Hype-The Time Quest)

muß im Duell von Hype ebenfalls bezwungen werden. Von der ungewöhnlichen Lizenz abgesehen, richtet sich das Programm durchaus an den gewöhnlichen Computerfreund; ist also kein reines Kinderspiel. Hype bewegt sich in klassischer Action-Adventure-Manier durch die mittelalterliche Umgebung und besitzt ein Inventar, in dem er Schwerter oder Armbrüste hortet. Mit Geld kann er bei Kaufleuten frische Ausrüstung erwerben und in vier verschiedenen Magieschulen sogar übersinnliche Fähigkeiten entwickeln.

Wenn jemals die Ausdruck »liebevolle Umsetzung« angebracht war, dann hier. Ein Kindheitstraum wird wahr: Die Plastikfiguren der Jugend sind mit einem Mal quicklebendig und staksen durch die tollsten Abenteuer. **(uh)**

Hype: The Time Quest – Facts

- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Oktober '98
- **Besonderheiten:** Playmobil-Lizenz; Mischung aus niedlichen Actioneinlagen und ernsthaftem Adventure.

Preview: Bundesliga 99

EA Bundesliga



Daß wir das noch erleben dürfen: ein Fußball-Manager mit seriöser Spielszenen-Grafik. (Bundesliga 99)

Völlig egal, welches Fußball-Strategiespiel man sich schnappt: Sobald es um die grafische Darstellung der Spielzsenen geht, liegt die ästhetische Qualität des gezeigten Ballauflaufs irgendwo zwischen »Na ja« und »Bäh«. Appetitliche Zusammenfassungen mit schönen 3D-Animationen könnten sich deshalb als wichtigste Waffe des neuen Programms von EA Sports erweisen. Schließlich soll »Bundesliga 99 – Der Fußball-Manager« von einer ähnlichen Grafik-Engine wie »FIFA« und »Frankreich 98« angetrieben werden. Wie bei diesen Action-Vettern wird TV-Reporter Wolf-Dieter Poschmann auch im neuen Managerspiel für die Kommentierung sorgen.



Soviel Englisch kommt Ihnen spanisch vor? Keine Sorge: Die lokalisierte Version wird deutsche Teams und Spieler bis runter zur Regionalliga enthalten. (Bundesliga 99)

Gegenüber dem durchwachsenen Vorgänger »FIFA Soccer Manager« soll nicht nur die Grafik verbessert werden. Electronic Arts kommandierte ein Team deutscher Programmierer ab, um der Software realistische Bundesliga-Atmosphäre einzubläuen. Die Bildschirmfotos auf dieser Seite stammen noch von der englischen Fassung, das Programm wird derzeit aber gründlich lokalisiert.

Neben der obersten deutschen Spielklasse sind Zweite Liga und die vier Regional-Ableger enthalten. Mit entsprechenden Plazierungen Ihres Vereins können Sie sich auch für die europäischen Wettbewerbe qualifizieren. In der Tüftelabteilung verspricht der Hersteller so schöne Dinge wie »akkurate und aussagekräftige Statistiken« sowie tiefschürfende wirtschaftliche Vereinsplanung. All die Genre-üblichen Herrlichkeiten von der Jugendarbeit bis zum Merchandising dürfen Sie ebenfalls verwalten. Wenn dann noch die hohen EA Sports-Präsentationsstandards eingehalten werden, könnte hier ein ernstzunehmender Konkurrent für die Platzhirsche »Anstoss 2« und »Bundesliga Manager 98« heranwachsen. (hl)

BUNDESLIGA 99 – FACTS

- Hersteller: EA Sports
- Genre: Sport-Strategiespiel
- Termin: Oktober '98
- Besonderheiten: Verbesserte Fortsetzung zu FIFA Soccer Manager; aufwendige 3D-Spielszenen; mehr Management-Optionen, realistische deutsche Regional- und Bundesligen.

Aktuell

Preview: Railroad Tycoon 2

Ein Zug wird kommen

Bekanntlich rollt jede Eisenbahn, die etwas auf sich hält, mit Verspätung in den Bahnhof ein. So gesehen knüpft die digitale Bahnsimulation »Railroad Tycoon 2« nahtlos an ihr reales Vorbild an, denn sie erscheint nun doch erst im Dezember. Als Trost hat Pop Top Software der Wirtschaftssimulation einen prachtvollen Editor beschert. Mit dem lassen sich Landkarten erstellen und mit Bäumen, Meeren, Bergen, Gleisen, Städten und Fabriken bestücken.



Mit dem Editor lassen sich auch die vorgegebenen Landkarten verändern.

Das Spielprinzip orientiert sich am berühmten Vorgänger. Sie verbinden die Städte, Industrieanlagen und Rohstoffminen der zoombaren Landschaft mittels Bahnhöfen, Schienen und Zügen; Gewinne werden durch den so zustandekommenden Güterverkehr erwirtschaftet. Jede belieferte Stadt wächst zur Metropole an, was wiederum gesteigerte Frachtraten zur Folge hat. Damit das alles nicht zu leicht wird, basteln bis zu drei Computerkonkurrenten an ihren eigenen Wegenetzen, während im Mehrspieler-Betrieb maximal 16 menschliche Eisenbahnbarone mitmischen.

Solisten, die sich von den 15 Einzelszenarien unterfordert fühlen, steigen in die Kampagne ein: Mal müssen Sie dort ein darniederliegendes Eisenbahnnetz aufpäppeln, dann wieder der Konkurrenz die Kunden abjagen oder den Gegner mit Börsenaktivitäten in die Knie zwingen. An Besitzer langsamerer Rechner wurde ebenfalls gedacht: Zwecks Geschwindigkeitszuwachs drosseln sie die 16-Bit-Grafik auf 8-Bit-Farbtiefe. (md)



Viele Aktionen werden durch historische Schwarzweiß-Filmchen veranschaulicht, die am rechten unteren Bildrand zur Aufführung kommen.

RAILROAD TYCOON 2 – FACTS

- Hersteller: Pop Top Software / Take 2
- Genre: Strategie
- Termin: Dezember '98
- Besonderheiten: Fortsetzung zu Sid Meiers Schienen-Klassiker; komplexes ökonomisches Modell; Editor.

Nicht nur für Goten

Daß gute Rollenspiele nicht nur aus den USA kommen, will das Entwicklerteam Piranha Bytes aus Bochum beweisen. **Gothic** versetzt Sie in einen unterirdischen Knast, wo die Strafgefangenen im Austausch gegen Nahrungsmittel und ein paar Luxusgüter Erz schürfen. Die Bedienung ist sehr einfach und wird mit neun Tasten für den Alltagsgebrauch auskommen. Ein Inventory im eigentlichen Sinne gibt es nicht, alle Gegenstände sind visuell am Charakter erkennbar. Das gilt auch für Fähigkeiten: Zunächst schlägt unser Held noch tumb mit dem Schwert zu, hat er dann etwas Unterricht bekommen, sieht das alles schon wesentlich eleganter aus – und verursacht mehr Schaden. Erst später im Spielverlauf müssen Sie sich entscheiden, was für eine der fünf Charakterklassen Sie verkörpern wollen. Der Psioniker etwa übernimmt kraft seines Geistes andere Personen, befiehlt ihnen, jemand anderen anzugreifen, läßt sie dann alle Waffen ablegen und greift sie selbst an. Auch manche Monster sind nicht minder trickreich, locken Sie in Fallen oder holen Verstärkung. (mash)

GOTHIC – FACTS

▶ Hersteller:	Piranha Bytes
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	4. Quartal '98



Das Auswahlmenü für die Zaubersprüche ist übersichtlich und einfach gestaltet. (Gothic)

Neu erlernte Fertigkeiten im Schwertkampf können Sie sofort an den elegante-ren Animationen sehen. (Gothic)

KURZ NOTIERT

➔ **Command & Conquer als Film: Bei Westwood gibt es konkrete Pläne für eine Kinoumsetzung der erfolgreichen Echtzeit-Strategie-Reihe.**

➔ **Nochmal C & C: Für die Videosequenzen des dritten Teils der Reihe »Tiberian Sun« konnten die Schauspieler James Earl Jones (Darth Vader, »Star Wars«) und Michael Biehn (»Terminator«, »Aliens«) verpflichtet werden.**

➔ **Greenwood arbeitet gerade an Frank Busemanns Zehnkampf, ein Sportspiel in der Tradition der »Summer Games«-Reihe.**

➔ **Wahrscheinlich wird Microprose nach dem geplatzten Deal mit GT Interactive von Hasbro Interactive übernommen. Hasbro kauft außerdem mit ziemlicher Sicherheit Avalon Hill auf.**

VOLLVERSIONS-TIPS

Einige Leser berichteten uns, daß die Vollversion »Master of Magic« auf der PC Player Super Plus 9/98 beim Starten eine Fehlermeldung ausgibt, die besagt, daß eine benötigte CD nicht im Laufwerk läge. Das Problem ist gottlob recht einfach zu lösen: Das Installationsprogramm kopiert nämlich außer der Datei magic.exe auch ein File namens magic.com auf Ihre Festplatte. Wenn Sie nun in der MS-DOS-Box einfach nur magic eintippen, wird magic.com gestartet, und die erwähnte Fehlermeldung erscheint. Geben Sie statt dessen magic.exe in voller Länge ein, startet das Spiel ohne Probleme. (mash)

Der Anti-Terrorist



»Treten Sie bitte ein, meine Herren.« In diese stilvolle Umgebung passen unserer Jungs nicht so ganz, die Terroristen aber genausowenig. (Rainbow 6)

Nchdem Tom Clancys Roman **Rainbow 6** in den USA erschienen ist, folgt im Oktober das gleichnamige Computerspiel. Als Chef einer Antiterror-Einheit müssen Sie 16 Einsätze zu einem guten Ende führen und beispielsweise Geiseln aus einer Botschaft befreien. Dazu werden maximal acht Männer in vier Gruppen aufgestellt, jeder läßt sich mit Spezialwaffen wie einem Scharfschützengewehr ausrüsten, dann geben Sie Wegpunkte vor. Auch das allgemeine Verhalten legen Sie fest: Wie schnell sollen die Männer zur nächsten Markierung laufen? Verhalten sie sich unauffällig oder schießen sie sofort auf jede mögliche Bedrohung? In der Mission selbst führen Sie eine der Gruppen an, was in einer dreidimensionalen Umgebung à la »Spec Ops« geschieht. Dank Beschleunigerkartensupport erhalten Sie eine schnelle Darstellung, die allerdings in unserer Preview-Version noch recht klobig war. (mash)

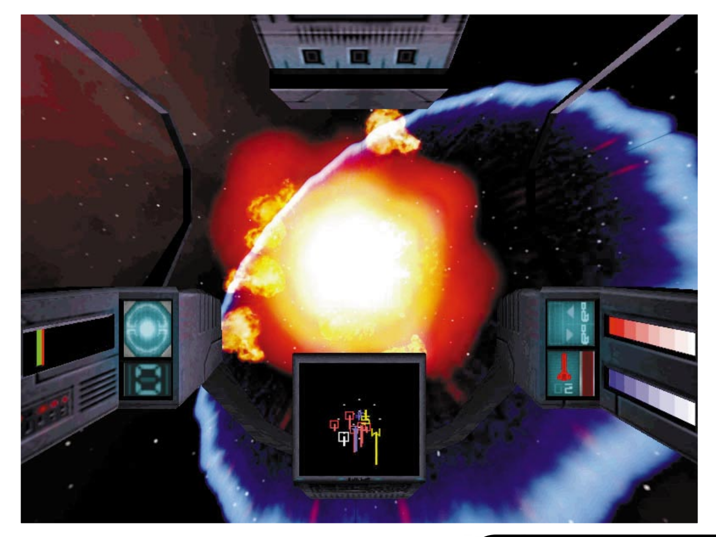


Mit einem gezielten Schuß schalten Sie die Gegner aus; tumbes Herumgeballer führt hingegen wahrscheinlich zu Ihrem vorzeitigem Ableben. (Rainbow 6)

RAINBOW 6 – FACTS

▶ Hersteller:	Red Storm Entertainment
▶ Genre:	Strategie-Action
▶ Termin:	Oktober '98

X ohne Akte



Dank der Beleuchtungs- und Lensflare-Effekte sieht das Weltall richtig farbenprächtig aus. (X)

Ein altes Spielkonzept poliert der deutsche Entwickler Egosoft neu auf. In **X** werden Sie als Testpilot aufgrund einer Fehlfunktion des Antriebs in eine viele Millionen Lichtjahre von der Erde entfernte Galaxis geschleudert. In alter »Elite«-Manier benutzen Sie Ihr Schiff zum Handeln und bauen später auch eigene Fabriken. Die Raumstationen besitzen realistische Ausmaße und sind oft kilometerlang; Sie können sogar dort hineinfliegen. Auf geeigneten Weltraumbasen treiben Sie Handel oder fliegen gleich zu den Fabriken im All, um die besseren Konditionen zu nutzen.

Die Alienvölker haben trotz ihrer großen Zahl alle ihr eigenes Naturell, einige sind sehr friedlich und begierig darauf, mit Ihnen Geschäfte zu machen, während andere erst überzeugt werden müssen; manche lassen auch gleich die Laserkanonen sprechen. Mit den verdienten Groschen rüsten Sie Ihren Flitzer auf und spendieren ihm vielleicht einen größeren Laderaum. **(mash)**

X – FACTS

▶ Hersteller:	Egosoft/Funsoft
▶ Genre:	SF-Simulation
▶ Termin:	Oktober '98

TOTALE KONTROLLE

Das eigentlich für den Herbst letzten Jahres als Zusatzdisk für »F22 ADF« angekündigte **F22 Total Air War** wird bald als eigenständiges Vollpreisspiel einschweben. Ein erster Blick darauf enthüllt leichte Verbesserungen in der Grafik-Engine, beispielsweise verzieren dreidimensionale Wolken den Himmel. Die Hauptunterschiede betreffen jedoch die Spielstruktur: Nicht weniger als zehn volldynamische Kampagnen sind zu absolvieren, in denen Sie in einem vorgegebenen Zeitraum bestimmte Ziele ausschalten müssen.

Als Basiskommandant wählen Sie aus mehreren angebotenen Einsätzen den Ihrer Meinung nach wichtigsten aus, wenn Sie die Rolle eines AWACS-Kommandanten spielen, planen Sie jeden Einsatz selbst. Das führt bis ins kleinste Detail; jede Maschine läßt sich einzeln bewaffnen, neben den Wegpunkten dürfen Sie auch die Flughöhe vorgeben, wodurch sich das Risiko einer Entdeckung minimieren läßt. Auf einer Grafik sehen Sie sich dann die Wahrscheinlichkeit einer gegnerischen Radarortung an und legen so den Flugplan fest. Anschließend bestimmen Sie, wieviele Flugzeuge welche Aufgabe erhalten: Die erste Staffel soll ein Bodenziel angreifen, während die zweite sie eskortiert. Sogar die Anflugwinkel und das Verhalten nach erfolgtem Angriff weisen Sie an. Falls F-22 eine Rolle spielen, können Sie auf Wunsch in deren Cockpit springen und selbst fliegen. Dabei sollten Sie beachten, daß nur eine feste Zahl von Flugzeugen und Waffen zur Verfügung steht. Haben Sie zuviele Maschinen in der Luft, greift der Gegner womöglich unbehelligt einen Flughafen an. Im Vergleich zu den AWACS-Missionen bei F22 ADF stellt man fest, daß jetzt weitaus mehr Flieger den Luftraum bevölkern; unter Umständen sind dies auch Zivilmaschinen, die den Auseinandersetzungen natürlich nicht zum Opfer fallen sollten. **(mash)**



Hier planen Sie Ihre Einsätze. Unten im Bild die Grafik, der man die Entdeckungsgefahr entnehmen kann. (Total Air War)

Jetzt wird's eng: Die beiden SU-35 rücken uns ganz schön auf die Pelle. (Total Air War)

F22 TOTAL AIR WAR – FACTS

▶ Hersteller:	DID/Infogrames
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	September '98

AUFGETAUT



Der Goalie legt schon mal zwei Aspirin bereit: Dieser mächtige Schlagschuß kann schließlich auch an die Birne gehen. (NHL 99)

Nach der relativ torarmen Saison 97/98 verfielen die Führungsgremien der NHL in hektische Betriebsamkeit. Denn in Nordamerikas Eishockey-Liga sind weniger Tore gefallen als in den Vorjahren, was die zahlenden Zuschauer bekanntlich wenig begeistert. Ergo brütet man an Plänen wie verkleinerten Torwart-Handschuhen, damit der Puck öfters im Netz zappelt. Das gleiche Problem plagte auch EA Sports, doch bei Eishockey-Simulationen sorgt man schon mit wenigen programmiertechnischen Einschnitten für Linderung: Die nächste Folge der vielgelobten NHL-Programmserie soll schnelleres Angriffsspiel und damit torreichere Partien bieten.

Dieser Gameplay-Eingriff ist bei weitem nicht die einzige Verbesserung gegenüber dem höchst erfolgreichen Vorgänger NHL 98. EA Sports rückte neben einigen aussagekräftigen Bildern vom Spielablauf auch weitere inhaltliche Details zur 99er-Ausgabe heraus. Neben dem üblichen Saisonkrams wie aktualisierten Teams und einem zusätzlichen Verein (Nashville Predators) soll verbesserte Puck-Physik den Matchablauf realistischer gestalten. Hat ein Spieler eine gute Serie und trifft in mehreren Partien konstant das Tor, kann dies vorübergehend seine Talentwerte aufbessern.

In Zusammenarbeit mit Avalanche-Coach Marc Crawford wurde die Anzahl der taktischen Orders und Traineroptionen erweitert. Außerdem soll die Grafik noch schöner animiert sein, was auf einer 3D-Karte besonders hübsch aussieht. (hl)

NHL 99 – FACTS

- Hersteller: EA Sports
- Genre: Sportspiel
- Termin: Oktober '98

Jet-Doppelpack

Gleich zweimal schlägt Novalogic im nächsten Monat zu: Mit **F-16 Multirole Fighter** und **MiG-29 Fulcrum** erweitert die Firma ihr Angebot an modernen Jet-Simulationen. Beide Programme benutzen die gleiche Grafik-Engine, die nun endlich 3Dfx-Karten unterstützt – und das bis in Auflösungen von 1024 mal 768 Bildschirmpunkten. Mit beiden Produkten können Sie kostenlos am IBS (Integrated Battlespace) teilnehmen, der Multiplayer-Arena von Novalogic im Internet. Bis zu 120 Flieger pro Luftraum kreuzen dort schon jetzt mit ihren F-22 durch die Arenen.

Als Solospieler dürfen Sie hier wie dort 40 Missionen absolvieren, zwei Kampagnen sind jeweils so aufeinander abgestimmt, daß Sie sie über ein lokales Netzwerk im Kooperationsmodus fliegen können. Ein Missionsdesigner soll ebenfalls beiden Titeln beiliegen. Ob die Programme auch im Doppelpack erscheinen, ist noch unklar. (mash)

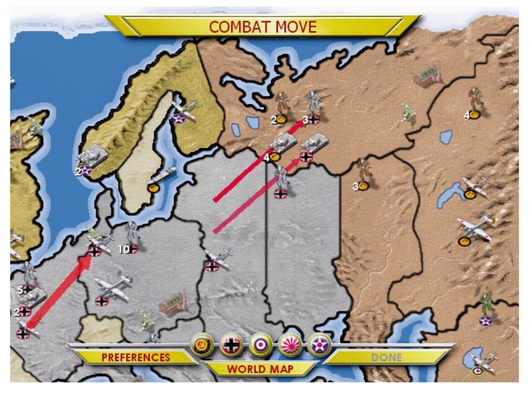
F-16 MRF / MIG-29 FUL. – FACTS

- Hersteller: Novalogic
- Genre: Flugsimulation
- Termin: Oktober '98



Nun fliegen Sie auch mit der F-16 und der MiG-29 im Luftraum von Novaworld. Der Voodoo-2-Support erlaubt eine Grafikauflösung von 1024 mal 768 Pixeln.

Super-Risiko



Zur besseren Übersicht werden die Wege der Einheiten mit Pfeilen markiert. (Axis & Allies)

Das in Deutschland nur im Import erhältliche Strategie-Brettspiel **Axies & Allies** wird im nächsten Monat von Hasbro als PC-Umsetzung erscheinen. Im Jahre 1942, also mitten im Zweiten Weltkrieg, können Sie eine von den fünf großen beteiligten Parteien übernehmen: Sowjets, Deutsche, Engländer, Japaner oder Amerikaner – Allierte und Achsenmächte eben.

Das Spiel selbst ist eine Art Super-»Risiko«; Sie erhalten je nach Anzahl der kontrollierten Länder und deren Kapazität industrielle Produktions-Zertifikate (IPCs), mit denen Einheiten gekauft werden. Dazu gehören Fußsoldaten und Panzer, Bomber und Frachtschiffe. Jeder Kombattant hat einen Angriffs- und Verteidigungswert; so können Kettenfahrzeuge viel besser attackieren, während Fußtruppen sich eingraben und dadurch weitaus besser in der Defensive sind. (mash)



In diesem Menü dürfen Sie Preise und Kampfwerte der Einheiten individuell editieren. (Axis & Allies)

AXIS & ALLIES – FACTS

- Hersteller: Hasbro Interactive
- Genre: Strategie
- Termin: September '98

Das Ende ist nah

LENHARDT LÄSTERT

Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Chefredakteurs.

In jeden ordentlichen Katastrophenfilm gehört mindestens ein rauschebärtiger Fanatiker, der das obligatorische Schild mit der Aufschrift »Bereuet! Das Ende ist nah!« emsig schwenkt. Dummerweise ist die Bevölkerung gerade damit beschäftigt, sich wild kreischend vor Meteorit, Godzilla oder Steuerfahndung in Sicherheit zu bringen und würdigt die Schrifttafel entsprechend wenig.

Eine ähnliche Endzeitstimmung machte sich in den letzten Monaten unter vielen Spieleherstellern breit. Und das liegt weder an Naturkatastrophen noch der großen Berti-Depression, die zahlreiche hoffnungsvolle Fußballsimulationen am Abend des Kroatien-0:3 zu Freistoßmauern in den Händlerregalen verwandelte, so unbeweglich wie ein DFB-Funktionär im rentenbezugsfähigen Alter. Die Geißel der Computerspiele-Industrie äußert sich vielmehr im Endzeit-Röcheln »Rohling ante portas«: Angestachelt vom Preisverfall bei CD-Brennern zeigt der häßliche Deutsche mal wieder sein Gesicht als raubkopierender Spiele-Vandale. Den Amiga haben die Gewohnheitspiraten längst auf dem Gewissen, jetzt wird zügig auf dem PC Raubsoft gebrannt, was der Laserstrahl hergibt. Der Letzte macht das Licht aus.

Diese mutmaßliche Rückkehr des Massen-Raubkopierens treibt hysterische Blüten. Redaktionelle Berichte über CD-Brenner führen zu anstrengenden Konversationen mit Repräsentanten der Spieleindustrie. Klaro, mit CD-Brennern läßt sich rein gar nichts anfangen, außer illegal Raubkopien zu brutzeln. Von Festplatten-Backups, Demoarchiven und ähnlichen legitimen Verwendungszwecken hat bekanntlich noch nie jemand was gehört.

Angesichts der blankgescheuerten Nervenstränge kann es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis beim ersten Recorder-Hersteller eine Briefbombe hochgeht. Schließlich gibt es auch genug eifernde Trantüten, die wegen ein paar häßlicher Web-Sites am liebsten das gesamte Internet abschalten würden.

Ich will nicht behaupten, daß wir keinerlei Raubkopier-Probleme im PC-Spielebereich hätten, aber man soll's mit der Panikmache auch nicht übertreiben. Für die Software-Industrie sind die billigen Recorder und Rohlinge die genialste Ausrede seit Erfindung des Sommerlochs geworden. Schafft ein Titel derzeit nicht die gewünschten Umsatzzahlen, liegt das selbstverständlich nie an Faktoren wie mangelnder Produktqualität oder Marketing-Tiefschlaf. Die bösen CD-Brenner sind's, die vom Verkaufsmißerfolg bis zum verregneten Sommer alles Leid dieser Welt verursachen. Hört doch bitte zu flennen auf und packt lieber ordentliche Kopierschutz-Techniken auf eure CD-ROMs. Schließlich sind Silberscheiben nicht so empfindlich wie einst die Diskettenberge, bei denen berechtigter Back-up-Bedarf bestand. Hauptsache, man läßt sich nicht wieder quälende Kopierschutz-Prozeduren einfallen, bei denen der zahlende Kunde der Dumme ist. Mit zartem Gruseln denke ich an die Floppy-Ära zurück, in der ehrliche Spielekäufer nervende Handbuchabfragen und schlimmere Legitimationsbeweis-Prozeduren erdulden mußten.



Verkaufte sich Might & Magic 6 nur wegen des CD-Kopierschutzes so gut – oder waren die Kunden einfach scharf auf ein Fantasy-Rollenspiel?

Und wenn dann eines schönen Tages alle CD-ROMs behütet und geschützt sind, brauchen wir nur noch eine gute neue Ausrede für künftige Spiele-Mißerfolge. Meine Vorschläge: »Das liegt alles an der Asienkrise« und »Daran ist nur der Euro schuld«. **(hl)**

ROM-ERWEITERUNG



Am intakten Kolosseum erkennt man das Original: Rom. (AOE: Rise of Rome)

Noch vor »Age of Empires 2« veröffentlicht Microsoft das offizielle Add-on **Rise of Rome** zum ersten Teil. Außer den Römern wird es noch drei weitere neue Völker geben, zu denen auch die Karthager gehören. »Ceterum censeo, Carthaginem esse delendam« – mit diesen Worten pflegte Cato der Ältere seine Reden im Senat zu beenden, um die Kollegen zu ermahnen, daß Karthago zerstört werden müsse. Damit Sie das als Römer auch schaffen, gibt es einige neue Einheiten wie zum Beispiel den Mann mit der Schleuder, den gepanzerten Kriegselefanten und den Kamelreiter. Letzterer kann ganz leicht die gegnerische Kavallerie ins Chaos stürzen, da Pferde sich ungern mit Kamelen auf dem Schlachtfeld mischen. Außerdem geben Sie jetzt mehrere Einheiten gleichzeitig in Auftrag und wählen durch Doppelklick auf eine Truppensorte alle Vertreter dieser Art auf einmal an. (mash)

AOE: RISE OF ROME – FACTS

- Hersteller: Microsoft
- Genre: Strategie
- Termin: Oktober '98

Auf keinen Fall darf auf zünftige Seeschlachten verzichtet werden, den Karthagern sei Dank. (AOE: Rise of Rome)

Wing-Commander-Nachschlag

Ein Kreuzer im Gefecht: Auf den großen Brocken finden sich eine ganze Menge Details wie dieser Geschützturm. (WC Secret Ops)



Mit der »Plunkett«-Klasse betreten neue Dickschiffe das Schlachtfeld im Weltraum. (WC Secret Ops)

Wenn Sie diese Ausgabe in Händen halten, stehen sie auf der Website www.secretops.com zum kostenlosen Download bereit: die **Wing Commander Secret Ops**. Das Starterset soll 63 Megabyte umfassen, dazu kommt auf Wunsch eine rund 50 MByte große Datei mit der Sprachausgabe. Dann erscheinen sieben Wochen lang Päckchen mit mehreren Missionen; insgesamt sollen es 57 Einsätze werden. (mash)



Neue Waffen werden mitgeliefert: Hier sehen Sie den »Cloud Burst« in Aktion. (WC Secret Ops)

WING COMMANDER SECRET OPS – FACTS

- Hersteller: Origin
- Genre: SF-Simulation
- Termin: 24. August '98

500cc-Fortschritte



Alexander Hofmann mußte sich ganz schön konzentrieren, um am Computer ähnlich gute Ergebnisse wie mit seinem eigenen Motorrad herauszufahren.

Während eines Rennwochenendes am Nürburgring stellte Ascaron eine weitere überarbeitete Version seiner Motorradsimulation **Grand Prix 500cc** vor. Projektleiter und Firmenchef Holger Flöttmann sowie der neue deutsche Meister Alexander Hofmann, der wertvolle Hilfen bei der Entwicklung gegeben hatte, standen vor der versammelten Journaille Rede und Antwort.
Ascaron hat die Pressekritik an den Alpha-Versionen ernst genommen und gezielt einige Mankos ausgemerzt. Besonders positiv fiel uns zum Beispiel die neue Cockpitperspektive auf. Sie wirkt nun wesentlich realistischer und reagiert durch perspektivische Verschiebungen auf die Bewegungen des Fahrers im Rennen. Außerdem werden je nach Fabrikat fünf verschiedene Cockpits existieren. (uh)

GRAND PRIX 500CC – FACTS

- Hersteller: Ascaron
- Genre: Rennspiel
- Termin: September '98



Diese charakteristische Brücke wurde speziell für die neue Demoversion entwickelt, die Sie diesen Monat auf der CD-ROM von PC Player Plus finden. (GP 500cc)



Die PC Player Gruft

Es stand in PC Player 10/93 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

In einer verwegenen künstlerischen Phase dreigeteilter Titelbilder haben wir kräftig gesauriert: Jurassic Park und das schöne CD-ROM-Lexikon »Microsoft Dinosaurs« sorgten dafür, daß vor fünf Jahren kaum ein Umschlag reptilienfrei blieb. Nachfolger zu prominenten Spielen teilten sich die restlichen Cover-Ehren in PC Player 10/93: Zu Maxis' »SimCity 2000« gab es eine erste Preview, während Origins »Wing Commander Academy« getestet wurde. Das Spin-Off enttäuschte: alte Grafik-Engine, neuer Editor, aber weder Story noch Kampagne.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:
Microsoft Golf
(85 von 100 Punkten)
Gateway 2: Homeworld (78)
Burntime (73)
Lotus (70)
Stronghold (69)

Microsoft Golf

Mein erster Pentium

Ein rund 15.000 Mark teures Geschoß von Dell ist der erste Pentium-PC, den unsere Redakteure unter die gierigen Finger kriegen. Der klotzige Computer zum Preis eines Kleinwagens besitzt 16 MByte RAM und 1 Gigabyte Festplatten-Kapazität.

15 Riesen für den dollen Dell

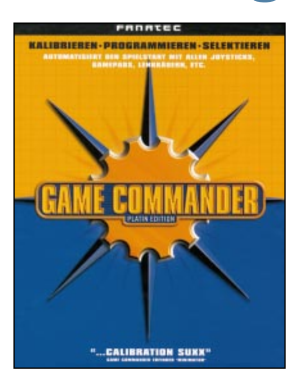
Hall of Fame

Gute alte Spiele sollten nicht in Vergessenheit geraten – dieser Gedanken führte zur Einführung der Rubrik »Hall of Fame«, die in PC Player 10/93 debütierte.

Aktuell

Joystick-Programmierung leicht gemacht

Fanatec bietet ein interessantes Tool für alle Windows-95-kompatiblen Steuerknüppel an. Mit dem **Game Commander** rufen Sie einfach die entsprechende Tastenfunktion auf und weisen sie einem der Knöpfe zu. Auch Tastenkombinationen (außer Windows-relevanten Funktionen wie Strg-Alt-Entf) lassen sich auf einzelne Buttons legen, sogar die Geschwindigkeit beim Eingeben wird berücksichtigt. Das Zentrieren erledigt das Programm ebenfalls für Sie. Dann geben Sie die exe-Dateien der Titel an, die sich dazu nach Genre oder einem anderen Gesichtspunkt unterteilen lassen und starten vom Game Commander aus das Spiel. Für 30 Mark ist diese Software eine sinnvolle Ergänzung zu nichtprogrammierbaren Eingabegeräten. **(mash)**



Für 30 Mark alle Joysticks frei programmieren: Der Game Commander.



Was unsere Fallschirmjäger wohl da gefunden haben? Zumindest ist der abgeschossene Flieger als Deckung zu gebrauchen. (101 Airborne)

VOM HIMMEL HOCH ...

Mit **101 Airborne** gelangt ein neuer Vertreter der rundenbasierten Taktik auf Ihren PC. Sie führen das Kommando über 18 Fallschirmjäger im Zweiten Weltkrieg, müssen vorher ein Team zusammenstellen und auf Wunsch bis hin zum Zigarettenpäckchen ausrüsten. Beim Absprung können sich Ihre Jungs verletzen, vom Wind abgetrieben werden oder auch abstürzen. Mit den Überlebenden ziehen Sie durch neun Kampagnen mit jeweils maximal 21 Missionen. Jeder Soldat hat individuelle Eigenschaften und kann etwa besser mit Granaten umgehen als sein Kollege, dessen Spezialität das Scharfschießen ist. Bei längeren Kämpfen ist es wichtig, die Moral der Männer mit Glimmstengeln und Essen aufrechtzuerhalten, auch Müdigkeit spielt eine große Rolle; dagegen hilft bekanntlich am besten eine Mütze voll Schlaf. **(mash)**

101 AIRBORNE – FACTS

- **Hersteller:** Empire Interactive
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** September '98

Springinsfeld



Zwar widmet man sich bei Sega im Moment vorwiegend der neuen Superkonsole »Dreamcast«, doch eine Abteilung setzt immer noch wacker Videospiele für den PC um. In der Saturn-Konvertierung **Sonic R** macht Rennigel Sonic einmal mehr Jagd auf die Chaos-Edelsteine. Das passiert in einer Mischung aus Rennspiel und Action-Adventure: Sie sausen durch fünf Welten, schnappen sich unterwegs so viele Goldringe wie möglich, um damit Abkürzungen und Geheimtore zu besagten Klunkern zu öffnen. Doktor Robotnik, Knuckles, Tails und Sonics Freundin versuchen das auch: In einem Splitscreen-Modus dürfen bis zu vier Personen gleichzeitig in diversen Spielvarianten an den Start gehen. **(ra)**



Er rennt und rennt und rennt: Sonic R ist der neueste Streich mit Segas Firmenmaskottchen. (Sonic R)

SONIC R – FACTS

- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Action-Rennspiel
- **Termin:** Oktober '98

RPG in 3D

Die Welt von Anachronox ist keine heitere: Üble Gestalten wollen Ihnen Böses, Schwarz-Weiß-Denken ist unangebracht, denn wirkliche Helden gibt es keine. (Anachronox)



Alle reden von Romeros »Daikatana«, doch Ion Storm hat auch ein Action-Rollenspiel im Angebot. **Anachronox** wird aber nicht mehr dieses Jahr erscheinen. Dafür gibt es nun erste Screenshots, von denen wir Ihnen zwei präsentieren. **(mash)**

ANACHRONOX – FACTS

- **Hersteller:** Ion Storm/Eidos
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 1999

SPIELE-CHARTS

LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Starcraft**	Blizzard
2	(14)	**Unreal**	GT Interactive
3	(2)	**Commandos**	Eidos
4	(3)	**Anno 1602**	Sunflowers
5	(6)	**Age of Empires**	Microsoft
6	(7)	**FIFA 98**	EA Sports
7	(9)	**Frankreich 98**	EA Sports
8	(11)	**Indiziertes Spiel**	Activision
9	(20)	**Fallout**	Interplay
10	(13)	**Diablo**	Blizzard
11	(5)	**Jedi Knight**	LucasArts
12	(12)	**Forsaken**	Acclaim
13	(10)	**Grand Theft Auto**	BMG
14	(17)	**Tomb Raider 2**	Eidos
15	(15)	**Curse of Monkey Island**	LucasArts
16	(–)	**NHL 98**	Electronic Arts
17	(8)	**Total Annihilation**	GT Interactive
18	(–)	**Dungeon Keeper**	Bullfrog
19	(–)	**Need for Speed 2**	Electronic Arts
20	(–)	**Die Siedler 2**	Blue Byte

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juli 1998.

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Commandos**	Eidos
2	(2)	**Anno 1602**	Sunflowers
NEU 3	(NEU)	**MechCommander**	Microprose
4	(3)	**Frankreich 98**	EA Sports
5	(4)	**Autobahn Raser**	Davilex
NEU 6	(NEU)	**Final Fantasy 7**	Eidos
7	(5)	**Starcraft**	Blizzard
8	(9)	**Heart of Darkness**	Infogrames
NEU 9	(NEU)	**Conflict FreeSpace**	Interplay
10	(7)	**Tomb Raider 2**	Eidos
NEU 11	(NEU)	**Pro Pilot**	Sierra
12	(9)	**Age of Empires**	Microsoft
13	(8)	**Emergency**	Topware
14	(11)	**Flight Simulator 98**	Microsoft
15	(12)	**C&C: Das Kombinat**	Westwood
NEU 16	(NEU)	**Unreal (dt. Version)**	GT Interactive
17	(16)	**F1 Racing Simulation**	UBI Soft
18	(13)	**Anstoss 2**	Ascaron
NEU 19	(NEU)	**Unreal (engl. Version)**	GT Interactive
NEU 20	(NEU)	**Castrol Honda Superbike**	Funsoft

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–30. Juli 1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Starcraft**	Blizzard
2	(4)	**Deer Hunter**	GT Interactive
3	(2)	**Unreal**	GT Interactive
4	(9)	**Rocky Mountain Trophy Hunter**	GT Interactive
5	(3)	**Final Fantasy 7**	Eidos
6	(NEU)	**Police Quest: SWAT 2**	Sierra
7	(NEU)	**Flight Simulator 98**	Microsoft
8	(7)	**Myst**	Brøderbund
9	(–)	**Diablo**	Blizzard
10	(8)	**Titanic**	Cyberflix

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Juli 1998.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	**X-Files: The Game**	Fox Interactive
2	(3)	**Commandos**	Eidos
3	(NEU)	**Premier Manager**	Gremlin
4	(NEU)	**MechCommander**	Microprose
5	(NEU)	**International Cricket Captain**	Empire
6	(2)	**World Cup 98**	EA Sports
7	(1)	**Unreal**	GT Interactive
8	(NEU)	**Titanic**	Cyberflix
9	(NEU)	**Final Fantasy 7**	Eidos
10	(8)	**Flight Simulator '98**	Microsoft

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Juli 1998

GEWINNER



Die Preise in diesem Monat: 1 SB 64 Value, 1 Graphics Blaster Extreme und 1 Soundblaster 16 von Creative Labs

Gewinner:
Jochen Dohles, Kiel
Stefan Hein, Denzlingen
Stefen Heinrich, Hofheim

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 28
Geburtsort: Essen
Lieblings-TV-Sender: KCOP Los Angeles

Volker ist schuld: Er stiftete mich mit einem »Ich würde sooo gerne Discworld 2 spielen« zum zweitägigen Spielezimmer-Aufräumen an. Je schlechter die Wertung, desto größer die Auffindungs-Wahrscheinlichkeit in den Regalen. Je neuer und besser das Spiel, desto sicherer wurde es von einem Redakteur zum »Weitertesten« mit nach Hause genommen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Unreal
- Conflict FreeSpace
- Commandos

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Marcus Miller: Live & more

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
John Christopher: The Tripods Trilogy

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 37
Geburtsort: Singen
Lieblings-TV-Sender: Pro 7

Während der vier fetten Wochen Urlaub, in denen ich mich momentan befinde, komme ich endlich zu den Dingen, für die mir normalerweise Zeit und Nerven fehlen. So zum Beispiel die längst überfällige Reorganisation meines Computers. Nach vollbrachter Neuinstallation von Windows 95 fährt die Kiste nun dreimal so schnell hoch wie einst im Mai.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- M.A.X. 2
- Operational Art of War
- Might & Magic 6

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Afghan Whigs: Congregation

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Ken Back: Practical Guide to Handling Awkward Situations

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 30
Geburtsort: Essen
Lieblings-TV-Sender: ARD/ZDF

Mit der Aussicht auf aufregende Reisen durch die Software-Welt lockt man arglose Menschen wie mich in den Spieletester-Job. Nachdem ich mich zuletzt mit Poings S-Bahn-Station begnügen mußte, war diesen Monat ordentlich was geboten. Fahrt nach Nizza, eine schlüpfrige »Wet«-Party in St. Pauli und der Kurztrip zu Ubi Soft nach Montreal. Unter uns: Ich bin erschöpft.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Fantasy 7
- MechCommander
- Colin McRae Rally

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Beastie Boys: Check your head

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
James Tiptree jr.: 10 000 Lichtjahre von zuhause

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
Lieblings-TV-Sender: City-Info

Na prima! Monatelang habe ich auf den richtigen Sommer gewartet. Jetzt ist er da, und ich schwitze mich zu Tode. Weil sich in der Redaktion schon lange Schlangen vor dem Kühlschrank bilden, ist der einzige Weg, einen kühlen Kopf zu behalten, immer mal wieder eine Viertelstunde mit dem Auto um den Block zu fahren. Am besten in der modischen Poing-SWAT-Uniform ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Might & Magic 6
- Unreal
- Commandos

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Seven Mary Three: Orange

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Perry Rhodan Silberband 49

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 33
Geburtsort: Frankfurt/M.
Lieblings-TV-Sender: Weather Channel

Hochsommer. Hitze. Die letzten Filme fürs neue Tips-Sonderheft schlängeln sich träge aus dem Belichter. Ein Schweißtropfen fällt von Lenhardts Stirn auf den kaffeefleckigen Redaktionsplan. Benommen greifen seine Hände nach der Tastatur. Wo gehen wir hin? Was schreiben wir diesen Monat in der Personality? Nur das Tower-Gehäuse hört sein Seufzen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Fantasy 7
- Revenge of Arcade
- Need for Speed 3 (Alpha)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Barenaked Ladies: Stunt

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Elizabeth George: Deception on her mind

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 28
Geburtsort: Hagen/NRW
Lieblings-TV-Sender: Home Order Television

Mit Schrecken las ich in der letzten Vorschau, daß »unser Gefreiter Schnelle die Ketten rasseln« läßt – und somit einen Schwerpunkt in punkto Panzersimulationen machen soll. Mein Schock resultierte weniger aus den bevorstehenden schlaflosen Wochenenden, sondern aus der Tatsache, daß ich *Ober*gefreiter der Reserve bin. Das hat man nun davon, wenn ein ungedienter Chefredakteur solche Texte verfaßt ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Unreal
- Final Fantasy 7
- Conflict: FreeSpace

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Clannad: Macalla

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Tom Clancy: Rainbow 6

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 21
Geburtsort: Homberg
Lieblings-TV-Sender: Hessen 3

Meine letzten Monat gestartete Meinungsumfrage zur Hitliste der PC-Player-Redakteure ergab Erstaunliches. Angefangen mit dem dritten Platz, den Rudolf Augstein belegte, knapp hinter dem zweitplazierten Wiglaf Droste. Der absolute Leser-Favorit wurde mit großem Vorsprung und zur allseitigen Verwunderung Ulrich Wickert. Können manche Leute denn gar nichts ernst nehmen?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Klingon Honor Guard
- Starcraft
- Discworld 2

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Social Distortion: White light, white heat, white trash

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Lackner: StGB

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 30
Geburtsort: Duisburg
Lieblings-TV-Sender: TV München

Seltsame Phänomene geschehen derzeit um mich herum: Der Monitor hat seit einem heißen Sommertag einen Violettstich. In unser Netzwerk gelange ich nur noch hinein, wenn ich Windows zweimal hintereinander starte. Und Anrufe für den mir gegenübersitzenden Kollegen Schnelle kommen ausschließlich, wenn dieser 30 Sekunden vorher den Raum verlassen hat. Wo ist der nächste Exorzist?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Knights & Merchants
- Dune 2000
- Interstate '76

Zur Zeit in meinem CD-Player:
R.E.M.: Automatic for the People

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Mein Wecker



Heinrich Lenhardt

Start Brautschau-Gerüchteküche

Wir alle kennen dieses Problem: Da hat man noch etliche Millionen auf dem Konto liegen und sucht vergeblich nach einer riskanten Anlagemöglichkeit mit Nervenkitzel-Garantie. Mein Tip: Wer schon reichlich Gewerbeparks in den neuen Bundesländern hat und selbst von Rubel-Spekulationen nicht mehr gefordert wird, der kaufe sich einfach eine Spielesoftware-Firma.

Virgin Interactive ist immer noch zu haben, der Cendant-Konzern denkt jüngsten Gerüchten zufolge über die Veräußerung von Sierra und Blizzard nach. Sony geht nach wie vor schwanger mit der Idee, seine Tochter Psygnosis zu verscherbeln. Microprose scheint hingegen unter der Haube zu sein: Nachdem letztes Jahr die Übernahme durch GT Interactive platzte, meldete sich kurz vor Redaktionsschluß der Spielwarenkonzern Hasbro mit einem prall gefüllten Geldköfferchen. Ganz nebenbei wurde indes Westwood von Electronic Arts gekauft.

Warum soll es dem risikoreichen Computerspiele-Business auch anders ergehen als dem Rest der Industriewelt? Die Daimler-Chrysler-Ehe ist das Vorzeige-Husarenstück für die Bildung von mächtigen Konglomeraten, die weltweit das Marktgeschehen diktieren wollen. Witzigerweise gibt es einen anhaltenden Gegentrend in der Software-Szene: Immer mehr Programmierer haben die Schnauze voll vom geregelten Angestelltendasein mit reinpfuschenden direkten Vorgesetzten und Verwaltungsinflation. Die machen lieber ihre eigene Klitsche auf, hausen dort fröhlich-kreativ und gehen auf Publisher-Suche, sobald sich ein Projekt der Vollendung nähert.

Lenhardts gebührenfreie Prognose: Es dürfte immer weniger Firmen geben, die Spiele weltweit veröffentlichen und vermarkten. Aber die Programmierer und Kreativen werden vermehrt ihre eigenen Minifirmen gründen. Diesen Luxus können sich allerdings nur die besten Spielemacher leisten: Wer schwer verkäufliches Mittelmaß produziert, wird sich bald wieder nach sicherem Job und festem Einkommen bei den spießigen Software-Multis sehnen.

Ihr Heinrich Lenhardt

»Best Buy«

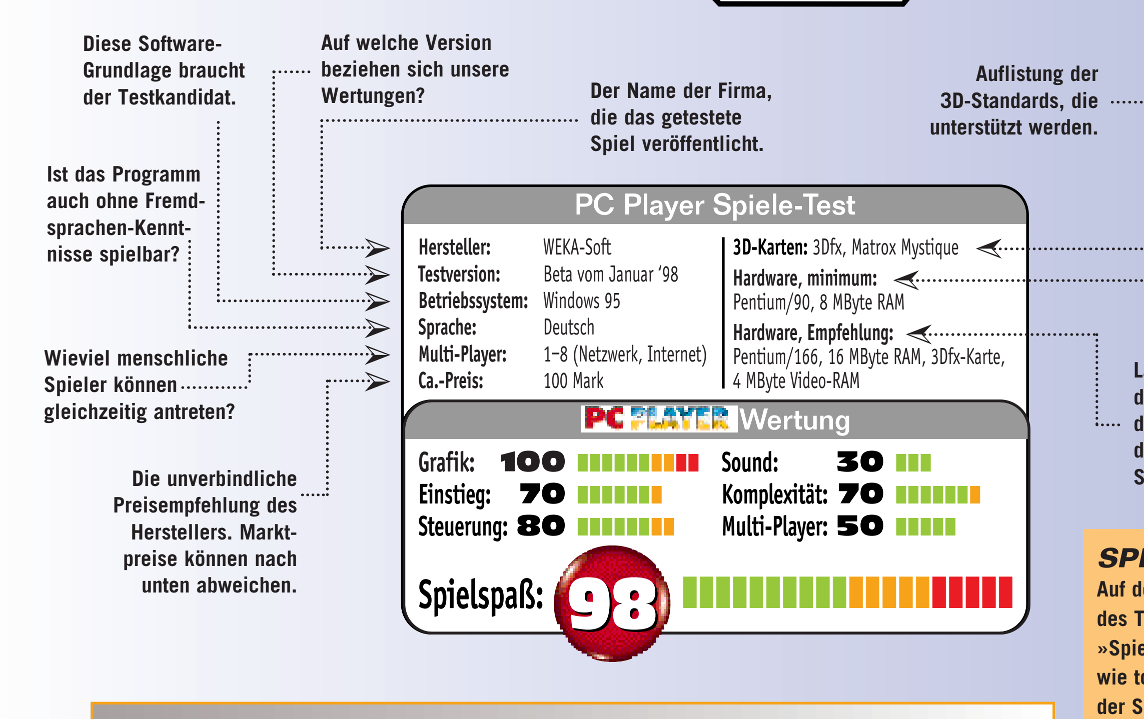
aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:** Unreal (GT Interactive) Test in PC Player 8/98
- **Adventure:** Curse of Monkey Island (LucasArts) Test in PC Player 1/98
- **Rennspiel:** F1 Racing (Ubi-Soft) Test in PC Player 1/98
- **Rollenspiel:** Final Fantasy 7 (Eidos) Test in PC Player 8/98
- **SF-Action-Simulation:** Battlezone (Activision) Test in PC Player 4/98
- **Simulation:** Comanche Gold (Novalogic) Test in PC Player 7/98
- **Sport:** Frankreich 98 (EA Sports) Test in PC Player 6/98
- **Strategie (Echtzeit):** Starcraft (Blizzard) Test in PC Player 6/98
- **Strategie (Runden):** M.A.X. 2 (Interplay) Test in PC Player 9/98
- **Strategie (Taktik):** Commandos (Eidos) Test in PC Player 7/98
- **Strategie (Wirtschaft & Aufbau):** Anno 1602 (Sunflowers) Test in PC Player 5/98





Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

SPIELSPASS: Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

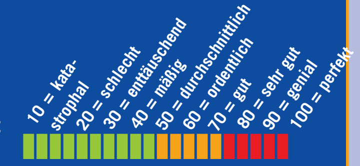
Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

GOLD PLAYER

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Colin McRae Rally

Die Formel-1-Cracks mögen uns verzeihen, aber bei vielen Motorsportfans genießen die Rallyefahrer das höchste Ansehen. Das neue Codemasters-Rennspiel bringt den Nervenkitzel dieser Rennsportklasse gut rüber: alleine auf der Strecke im Kampf gegen die Zeit.



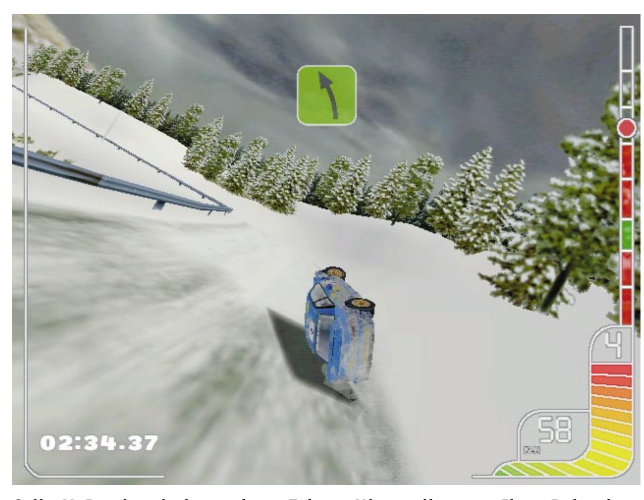
Lernen Sie mit Colin McRae die Welt kennen, hier bei der Einfahrt in ein kleines korsisches Dorf.

Elektrik?« »In Ordnung.« »Sicherheitsgurt?« »Ist angelegt.« »Kartenmaterial?« »Hab' alles beisammen, Colin.« » Also gut, wir können. Mach dich auf was gefaßt – das wird die härteste Etappe auf der gesamten Strecke!«

So oder so ähnlich muß man sich die letzten Worte zwischen Colin McRae, dem amtierenden Rallyeweltmeister, und seinem Beifahrer Nicky Grist vor einem Etappenstart vorstellen. Beifahrer? Aber sicher! Anders als in allen anderen Autorennen sitzen hier zwei Personen im Fahrzeug, wobei der zweite Mann fast nichts anderes macht, als dem Fahrer die Kurven, Brücken und sonstigen Besonderheiten anzukündigen, die ihn in wenigen Sekunden erwarten. Schließlich besteht in diesem Sport regelmäßig keine Gelegenheit, die Strecken vorher in aller Ruhe zu trainieren – für gewöhnlich handelt es sich um normale Landstraßen, die nur für den Tag der Rallye kurz abgesperrt werden. Gelegentlich reicht der Beifahrer seinem Chef in den Etappenpausen auch mal 'ne Banane, aber am wichtigsten sind die für Außenstehende zunächst schwer zu verstehenden, aber dennoch sehr logischen Codes, die vor allem knapp sein müssen. »Zwei links, zwei rechts« ist zum Beispiel keine Aufforderung an den Fahrer, das Strickzeug hervorzuholen, sondern die Ankündigung einer Links- sowie einer unmittelbar darauf folgenden Rechtskurve. Wenn man jetzt noch weiß, daß es für gewöhnlich fünf verschiedene Kurvenradien von eins (sehr leicht) bis fünf (sehr, sehr eng) gibt, ist das Geheimnis der Botschaft schon entschlüsselt.

Jede Sekunde zählt

Der konsequente Einsatz dieser Beifahrerkommentare ist nicht die einzige Besonderheit des gelungenen Codemasters-Programms. Es hat schon viele Versuche gegeben, Rallyes auf den Computer zu bringen, aber letztendlich hielten sich die Pro-



Colin McRae ist ein begnadeter Fahrer. Hier treibt er zu Ihrer Belustigung seine Possen mit einem Subaru Impreza.



Die Cockpit-Perspektive ist nicht so schön ausgefallen. Die Hände des Fahrers erinnern eher an die stählernen Klauen Robocops.

grammierer dann doch nicht allzu lange mit den speziellen Eigenheiten dieser Sportart auf. »Bleifuß Rally« macht jede Menge Spaß, hat allerdings mit einer richtigen Rallye nicht das geringste zu tun. »Colin McRae Rally« geht den wahren Weg: Von vier Super-Spezialprüfungen abgesehen, fahren Sie nur gegen die Uhr und bekommen kein einziges Mal einen Gegner zu Gesicht. Was zunächst höchst langweilig klingt, ist ganz im Gegenteil äußerst spannend. Der Grund dafür ist die achtmalige Zeitnahme auf den durchschnittlich fünf Kilometer langen Strecken. Sie bekommen bei jeder Station (siehe Schaubild) über ein durchdachtes System angezeigt, wie gut Sie im Vergleich zur Konkurrenz gefahren sind und haben so mehr als genug Vergleichsmöglichkeiten.

Ihre Position während der Etappe sowie die angrenzende Konkurrenz werden hier dargestellt.

An der letzten Zeitmessung hatten Sie einen Vorsprung von 1,66 Sekunden auf den besten Konkurrenten. Würden Sie zurückliegen, wäre die Zahl rot.



Eine visuelle Hilfe zur Streckenbeschreibung Ihres Kopiloten. Als nächstes kommt eine leichte Kurve, danach eine kräftige 90-Grad-Abbiegung nach rechts.

Auf dieser Skala können Sie erkennen, wieviel von der aktuellen Etappe Sie bereits zurückgelegt haben und wie gut Sie sich im Vergleich zur Konkurrenz geschlagen haben.

Die Drehzahl des Motors, die momentane Geschwindigkeit und der gewählte Gang.

Bereits der kleinste Fahrfehler wirkt sich massiv aus, denn die einzelnen Etappen sind kurz, und die Abstände zwischen den besten Fahrern betragen häufig bloß Sekunden. Wenn Sie nun an Bord Ihres Lieblingsautos wie ein Irrwisch über die Strecke rasen, mag das einige Sekunden bringen, das Risiko eines Fahrfehlers steigt damit jedoch dramatisch an. Und der durch übergroßen Leichtsinn errungene Vorsprung vergeht sofort wieder, wenn Sie Ihren Wagen dann mühsam aus dem Geäst neben der Strecke herausmanövrieren dürfen.

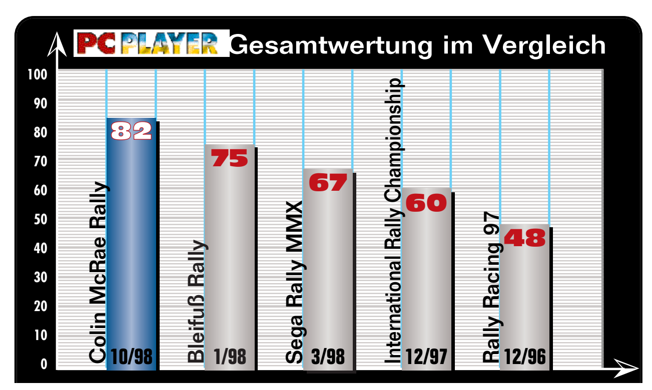
Gute Fahrer betätigen daher öfters die Bremse, die sich überhaupt schnell als das vielleicht wichtigste Arbeitswerkzeug eines Rallyepiloten erweist. Reifenmordend schlittern die Fahrzeuge durch die Kurven, der richtige Drift wird durch kurzes Einbremsen unmittelbar vor der Kurve erzeugt. Durch kraftvolles Gegenlenken sorgt der Fahrer dafür, daß sein Renner auf der Straße bleibt. Dieses Konzept ist bei Colin McRae konsequent verwirklicht worden. Einen geschmeidigen Joystick vorausgesetzt, werden Sie schon bald auf den Spuren der besten Rallyefahrer wandeln und die gerade beschriebene Kurventechnik im Schlaf beherrschen. Aber übertreiben Sie's damit auch nicht; ist Ihr Wagen zu schnell, gibt es keinen schicken Drift, sondern nur einen höchst unschicken Überschlag. Die Karosserie wird verbeult, die Fahrleistung vermindert, und bis Ihr Wagen (von unsichtbaren Streckenposten) erneut ausgerichtet wird, vergeht abermals wertvolle Zeit.

Um den Globus schlittern

Angelehnt an Original-Rallyes führt Sie das Spiel rund um den Globus. Acht verschiedene Schauplätze und eine geheime Bonus-



Auf einem Übungsplatz bringt Colin Ihnen in vielen kleinen Lektionen die wichtigsten Rallyefahrerregeln bei.



Colin McRae Rally hält sich eng an die Regeln, weshalb Sie kaum jemals einen Gegner zu Gesicht bekommen. Deren gibt es in der Bleifuß-Variante gleich vier, die in spritziger Manier auf abwechslungsreichen Pisten Gas geben. Die Sega Rally besticht nach wie vor durch ihre leichte Zugänglichkeit und Fahrbarkeit, kann aber mit nur zwei Wagentypen und drei Strecken quantitativ nicht mithalten. International Rally Championship und sein Vorgänger Rally Racing 97 landeten wegen Durchhängern bei Grafik und Steuerung nur unter ferner liefen.





Die Einflußmöglichkeiten auf Ihren Wagen sind nicht unerheblich. Wählen Sie Reifen, Federung und Übersetzung mit Bedacht.





Insgesamt viermal haben Sie die Möglichkeit, in Super-Extra-Etappen gegen den besten Gegner direkt anzutreten. Gewinnen Sie, erhalten Sie ein besonderes Bonusfahrzeug. Hier gab's den Ford Escort MK II aus den 70er Jahren mit Hinterradantrieb, 160 PS und individueller Tachoanzeige.

strecke mit den unterschiedlichsten Gefahren und Besonderheiten warten schon. Neuseeland, die erste Strecke, führt auf relativ guten Wegen durch erschütternd spärlich bewachsene Landstriche. Sie können hier ruhigen Gewissens ein normales Setup wählen, lediglich bei plötzlich einbrechendem Regen ist ein Umschwenken auf Regenreifen sinnvoll.



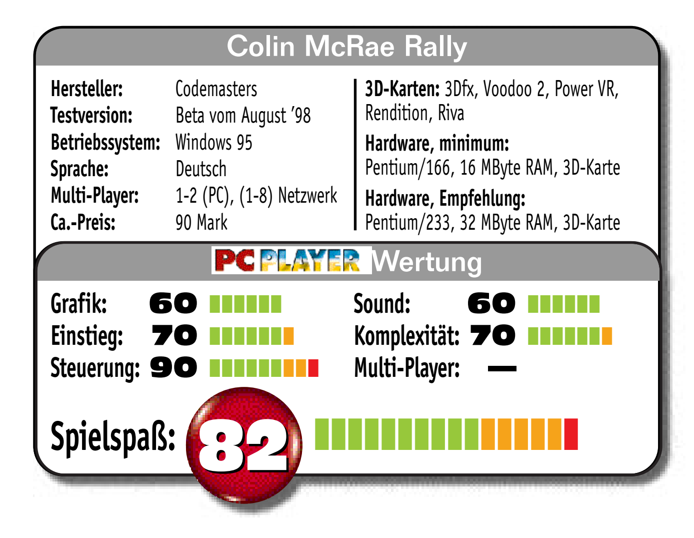
Kommen Sie in einer Rallye der A-Boliden unter die ersten drei, gibt es eine nette Siegerehrung. Leider war Colin McRae wieder nicht zu schlagen.

Korsika wiederum besitzt sehr enge und kurvige Landstraßen, diese sind aber hervorragend asphaltiert. Als Bereifung sind Slicks optimal, zusätzlich sollten Sie die Höchstgeschwindigkeit zugunsten besserer Beschleunigung herabsetzen, da Sie wegen der vielen Kurven eh nicht allzu schnell unterwegs sind. Und Schweden mit seinen vereisten Straßen verlangt nach Spikes; eine weiche Federung erleichtert es außerdem, aus hohen Schneeverwehungen ohne großen Tempoverlust wieder herauszukommen. Auch sonst kann man sein Fahrzeug an den individuellen Fahrstil anpassen. Sie lieben es übersteuernd? Dann verändern Sie einfach die Bremsbalance.

Sie können die Rallyes, die für gewöhnlich aus sechs Etappen bestehen, zunächst einmal antesten. Fühlen Sie sich sicher genug, geht's aufs Ganze: In drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen müssen Sie sich gegen die Nebenbuhler behaupten. Obwohl Codemasters keine offizielle Lizenz erworben hat, werden die echten Fahrernamen verwendet.

Auf Stufe »leicht« besteht die Meisterschaft aus den ersten drei Etappen der ersten sechs Austragungsorte. Außerdem fahren Sie nicht in den circa 300 PS starken, allradangetriebenen Serie-A-Fahrzeugen, sondern mit sogenannten Kit-Cars, die ungefähr die Größe eines VW Golfs haben. Sie besitzen rund 80 PS weniger Leistung und bringen nur über die Vorderachse Kraft auf die Strecke. Zur Eingewöhnung ist das ideal. Außerdem dürfen Sie Ihr Fahrzeug nach jeder Etappe neu tunen und reparieren. In der Fortgeschrittenen-Rallye zeigt Ihnen dann Colin McRae, wo der Hammer hängt. Alle sechs Abschnitte samt eventueller Extra-Etappe stehen auf dem Fahrplan, und manchmal müssen bis zu drei auf einmal bewältigt werden, bevor es wieder zum Mechaniker geht. Frühe Fahrfehler mit Blechschäden sind dann besonders ärgerlich, da Sie durch alle Etappen mitgeschleppt werden dürfen. Die Schäden an Ihrem Fahrzeug können höchst unterschiedlich sein.

Neben dem Zerdeppern der Scheinwerfer (unerfreulich bei Nachtetappen) kann verformtes Blechkleid das Handling verschlechtern, die Leistungskraft des Motors vermindern oder Ihr Getriebe in Mitleidenschaft ziehen. Und darf Ihr Mechaniker endlich wieder an den Wagen, hat er nur eine Stunde zur Verfügung. Bei größeren Schäden wird er garantiert nicht alles reparieren können. Das erklärt auch – der 7. Sinn läßt grüßen – diesen Leitspruch des guten Mannes: Fahren Sie bitte vorsichtig! **(uh)**



Meinungen zu Colin McRae Rally

Udo Hoffmann ★★★★★

- \+ Für ein Rennspiel innovativ
- \+ Knackige Steuerung
- \+ Viele Strecken und Autos
- \+ Schön gestylte Bonuswagen

- − Grafik zweitklassig
- − Sound etwas schlicht

Schon zweimal habe ich mich in den letzten Jahren zur Marlboro-Trophy angemeldet, wurde aber niemals eingeladen. Doch inzwischen ist mir das vollkommen schnuppe. Härter und aufregender kann eine läppische Expedition in den südamerikanischen Dschungel auch nicht sein als Colin McRaes Extrem-Etappen durch indonesische Wildnis oder schwedische Tundra.

Ich will nicht übertreiben, aber hier wabert ein Gefühl von Freiheit und Abenteuer aus dem Monitor, wie ich es bei einem Rennspiel noch selten erlebt habe. Die famose Steuerung, der das Fahrzeug gehorcht wie der Löwe der Peitsche des Dompteurs, trägt dazu ebenso bei wie die beständigen Anmerkungen meines Beifahrers. Der ist ein echter Kumpel, auf den man sich schon nach kurzer Eingewöhnungszeit vollkommen verläßt.

> »Ein Gefühl von Freiheit und Abenteuer.«

Die einzelnen Etappen sind kurz und zwar aus gutem Grund: Ohne beständige Konzentration knallen Sie garantiert mit Karacho vor den nächsten Baum.

Ist der erste Rausch verflogen, muß sich das Rallyespiel aber auch Kritik gefallen lassen. Die Grafik ist für ein 3D-Karten-only-Spiel enttäuschend: weder schön anzusehen noch von übertriebener Rasanz. Einige zusätzliche Soundeffekte (johlendes Publikum, mehr unterschiedliche Motorgeräusche) hätten ebenfalls nicht geschadet. Doch will ich nicht kleinlich sein: Wen stört das schon, wenn man sich mitten im schönsten Drift befindet.

Martin Schnelle 

- \+ Sehr gute Fahrphysik
- \+ Große Herausforderung
- \+ Fahrzeuge konfigurierbar

- − Mittelmäßige Optik
- − Immer allein fahren ödet an

Der Begeisterung des Kollegen Hoffmann kann ich mich nicht hundertprozentig anschließen. Um in völlige Euphorie auszubrechen, ist mir die Grafik einfach nicht gut genug. Die Darstellung, die trotz einer Beschleunigerkarte Welten von Kalibern wie »F1 Racing Simulation«, »Ultim@te Race Pro« oder »Motorhead« entfernt ist, ist zu grob.

> »Warum gibt es keinen Arcade-Modus?«

Man könnte argumentieren, daß die Fahrphysik einen großen Teil der CPU-Power auffrißt, doch dafür ist im Normalfall ja auch bloß ein einziges Auto unterwegs – mein zweiter Kritikpunkt. Natürlich ist es authentisch, nur mit einem Wagen an einer Rallye-Etappe teilzunehmen, aber hätten die Programmierer nicht einen Arcade-Modus einbauen können?

Doch damit genug der Kritik, denn Colin McRae Rally macht einfach Spaß. Es ist doch immer wieder schön, genau so dosiert zu bremsen, daß mein Subaru fast perfekt durch die Kurve schlittert.

Natürlich habe ich vorher ein bißchen an dem Wägelchen herumgebastelt, dadurch komme ich mit dem stark motorisierten Auto beinahe so gut zurecht wie mit den weitaus weniger frisierten und leichter zu handhabenden Fahrzeugen der Kit-Cars-Klasse.

Trotzdem ist der perfekte Umgang mit den Boliden nicht immer leicht; achten Sie in jedem Falle darauf, die richtigen Reifen zu wählen. Schon so mancher Fahrer hat sich bei starkem Regen plötzlich im Graben wiedergefunden ...

Thomas Werner ★★★★

- \+ Gute Rallye-Atmosphäre
- \+ Nützliche Beifahrerkommentare
- \+ Nette Fahrschule

- − Auf Dauer wenig Abwechslung
- − Fahrzeug unzerstörbar

Rallyes sind sozusagen das Schach des Motorsports: Bei ständig wechselndem Gelände sind die Anforderungen an das fahrerische Können enorm. Nicht umsonst sitzt neben jedem professionellen Rallyefahrer ein guter Beifahrer. Colin McRae Rallye hat diese typischen Elemente hervorragend eingefangen. Mein persönlicher Favorit ist die Fahrschule, in der grundlegende Techniken im typischen Fahrlehrer-Tonfall gelehrt werden.

> »Mein persönlicher Favorit ist die Fahrschule.«

Die für Rallye-Fans durchaus willkommenen und realistischen Eigenarten wie das Fehlen von Gegnerfahrzeugen lassen den Spielspaß für Liebhaber gepflegter Wettfahrten jedoch sinken. Für meinen Geschmack kommt die Abwechslung ein wenig zu kurz, und die Motivation sinkt nach einer Weile, weil man nur eine abstrakte Zeitvorgabe unterbieten muß. Unverständlich bleibt mir zudem, warum das Fahrzeug praktisch unzerstörbar ist.

Colin McRae Rally im Vergleich

Obwohl alle drei Programme unseres automobilen Schnellvergleichs die Bezeichnung »Rally« im Titel führen, bestehen dennoch gewaltige Unterschiede.

Columns: Sega Rally MMX (Spielspaß: 67) | Bleifuß Rally (Spielspaß: 75) | Colin McRae Rally (Spielspaß: 82)

Spielkonzept



Sega Rally MMX: Sie können zum Duell gegen einen einzigen Fahrer antreten oder in einem zweiten Modus 14 Gegnern hinterherfahren.



Bleifuß Rally: Vier direkte Opponenten liefern Ihnen in immer schwerer werdenden Ligen heftige Gefechte um den Titel eines Weltmeisters.



Colin McRae Rally: Sie fahren ganz für sich allein in den entlegensten Regionen der Welt um den Sieg. Ein Vergleich mit Gegnern erfolgt per Stoppuhr.

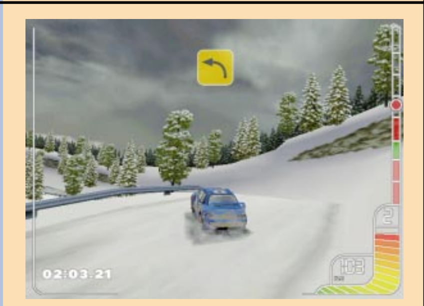
Fahrverhalten



Sega Rally MMX: Die Sega-Flitzer lassen sich problemlos beherrschen und vermitteln vor allem Anfängern schnell ein gutes Fahrgefühl.



Bleifuß Rally: Die Fahrzeuge gleiten zwar recht schön, von einer anspruchsvollen oder gar realistischen Steuerung kann aber keine Rede sein.



Colin McRae Rally: Die Kontrolle über das eigene Fahrzeug ist ein Highlight; mit etwas Übung fühlt man sich wie Walter Röhrl persönlich.

Grafik



Sega Rally MMX: Da kein 3D-Karten-Support vorliegt, ist die Grafik notgedrungen schlichter und farbärmer als bei den beiden Konkurrenten.



Bleifuß Rally: Die bleihaltige Querfeldein-Grafik ist schnell und farbenfroh; etwas ärgerlich sind jedoch die häufig auftretenden Clipping-Fehler.



Colin McRae Rally: Ordentlich sind die einzelnen Wagen; Bäume und andere Landschaftsobjekte sind dagegen enttäuschend grobpixelig gestaltet.

Mechaniker-Menü



Sega Rally MMX: Federung, Getriebe; die Optionen sind nicht allzu zahlreich und beeinflussen das Fahrverhalten auch nicht wesentlich.



Bleifuß Rally: Hier sind die Setup-Möglichkeiten schon vielfältiger und haben auch wesentlich größeren Einfluß auf das Fahrverhalten.



Colin McRae Rally: Einen Großteil seiner Zeit verwendet Ihr Mechaniker auf die Reparatur des Wagens; die fünf Fahrzeugeinstellungen sind auch wichtig.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Klingon Honor Guard

Endlich können die Trekker dieser Welt dem Rest der Menschheit mal so richtig zeigen, daß sie keine windigen Weicheier sind: Der neue 3D-Shooter von Microprose verwandelt jeden Spieler in einen glorreichen Klingonen-Krieger.



Steckt unser Held in einem Kampfanzug, verbessert sich zwar seine Widerstandskraft, aber das Sichtfeld wird eingeschränkt.

Die sich chronisch selbst überschätzende Menschheit hängt ja dem Glauben an, alle Außerirdischen hätten es immer nur auf sie abgesehen. Weit gefehlt, auch gegenseitig gehen sich die grünen, blauen und in diesem Fall braunen Männchen gewaltig auf den Keks. Konkret sprechen wir von den aus Film, Bordfunk und Fernsehen bekannten Klingonen, einer Rasse, die in den Jugendtagen unseres Universums mit einer von Freddie Krüger geleiteten »Face Hacker«-Kolonie zusammengestoßen sein muß. Anstatt die Forschung auf dem Gebiet der Schönheitschirurgie voranzutreiben, bevorzugen es die grotesken Gesellen, sich ihre Köpfe noch weiter zu verbeulen.

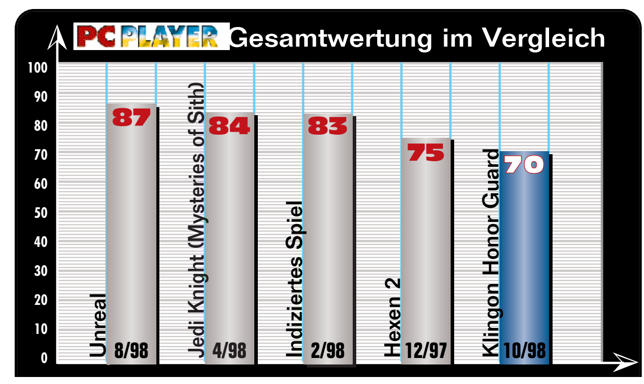
Als aber bei einem hinterhältigen Attentat der Reichsführer Gowron fast das Zeitliche segnet, ist Schluß mit lustig: Sie, ein Azubi der klingonischen Ehrengarde, werden von Ihrem Ausbilder auf die Spuren der vermeintlichen Terroristen gesetzt. Nach dem Motto »Heute ist ein guter Tag für jemand anders zum Sterben« ziehen Sie brav Ihren Blaster, machen sich auf das klingonische Socken-Äquivalent und stromern durch die 20 dreidimensionalen Level, welche die »Unreal«-Engine auf den Bildschirm zaubert: Holodecks, Raumschiffinterieurs, leere Raumhäfen, bizarre Festungen und ähnlich interessante Örtlichkeiten.





Unser klingonischer Freund entdeckt dank seiner Kampfbrille mit Zoomfunktion eines der wenigen Elemente, das die Designer detailliert ausgearbeitet haben.

Die nur sparsame Verwendung der Unreal-typischen Licht- und Spiegeleffekte ist deren Aussehen nicht unbedingt zuträglich. Dafür hält Ihr Vorgesetzter wenig von der schlechten Angewohnheit vieler anderer Spiel-Chefs, ihre heroischen Angestellten nach militärisch knapper Auftragserteilung (Töten, töten, töten!) einfach im Kugelregen stehenzulassen. Vor jedem Level bittet er zum Missionsbriefing; dieses besteht aus kleinen Videosequenzen, welche zu gleichen Teilen in die schlichte Spielgrafik und den exzellent animierten und synchronisierten Auftritt



Während Unreal durch seine revolutionäre Grafik an den Bildschirm fesselt, schafft Jedi Knight dieses Kunststück mit einer interessanten Hintergrundgeschichte, die Star-Wars-Fans zwangsläufig begeistern muß. Klingon Honor Guard versucht einen Spagat zwischen diesen Elementen, was allerdings nicht ganz gelingt. Die Grafik ist trotz Unreal-Engine wenig ansprechend, die kurzen Missionsbriefings reichen nicht aus, um eine fesselnde Geschichte aufzubauen.



1. An dieser Stelle trägt Ihr Bildschirm-Alter-ego seine Waffen. Hier das Ding-Pah, die einzig hübsch aussehende Knarre.
2. In diesem Fenster ist Ihr Inventar sichtbar, etwa tragbare Kameras oder Kampfbrillen.
3. Dieses Display zeigt Ihnen, ob sich die Missionsparameter verändert haben.
4. Anzeige der Lebens- und Rüstungsenergie.
5. Darstellung des mitgeschleppten Waffenarsenals.
6. Munitionsanzeige.
7. Gegner: tot.
8. Andorianisches Blut: schlimmer als Rotweinflecken.

des Ober-Klingonen zerfallen. Ihre Aufgaben halten sich dann allerdings wieder dicht am üblichen 3D-Shooter-Allerlei, wobei die das Genre charakterisierende Massengemetzel-Komponente wahrlich nicht zu kurz kommt.

Klingonen und noch Schlimmeres

Das vertretene Darstellerpersonal übertrifft in Sachen Originalität knapp die Serienvorlage. So gibt es alleine vier verschiedene Klingonenarten, die allerdings nur in der Bewaffnung spürbar voneinander abweichen, denn aussehen tun alle gleich häßlich. Weiterhin wären die blaugesichtigen Andorianer zu nennen, welche die ihnen zugewiesene Kanonenfutterrolle gelegentlich überschreiten, indem sie in einem Level beispielsweise eine Space-Disco bevölkern. Auch wenn sie dort herumtanzen, als ob sie einen Skorpion in der Unterwäsche hätten, tragen sie mit solchen Aktionen durchaus zu einem »lebensnahen« Spielgeschehen bei.

Die restlichen humanoiden Gegner, etwa die Nausicaner und Lethianer, weisen kaum Unterschiede zu den vorher genannten

Roland Austinat ★★★★

Der neueste Microprose-Streich versöhnt den Star-Trek-Fan mit dem Generations-Debakel. Klingon Honor Guard bietet abwechslungsreiche Umgebungen, düster-versifft wie bei Klingonen eben üblich, zahlreiche markige Sprüche und authentische Waffen. Erstaunlich, daß das sehr actionlastige Programm an den Augen der ebenso gestrengen wie friedliebenden Paramount-Zensoren vorbeigeschmuggelt werden konnte: In diesem Spiel gibt es mehr Tote als in allen Folgen der Next Generation, Deep Space Nine und Voyager zusammen. Doch nicht jeder Enterprise-Anhänger wird's lieben: Die wilde Ballerei ist nichts für Adventure-Puristen. Auch wenn Worfs Bruder Ihr Ausbilder ist – der Atmosphäre-Bonus leidet etwas unter der Tatsache, daß in den kurzen Intro-Videos keine bekannten Sternenflotten-Gesichter zu sehen sind. Die der Klingonen sind darüber hinaus so wächsern, als hätte sie ein Voodoo-Zauber aus der Leichenstarre geweckt.

- + Endlich einmal Klingone sein
- + Mehr Schüsse als im Fernsehen
- – Mini-Zwischenvideos
- – Kein Spiel für jeden Trekker


Klingonen beim Fischen: Ganzkörper-Köder kommen immer mehr in Mode.

Zwar freuen wir uns über den Mut des Messerstechers, aber als »rej-morgh'a'« schicken wir ihn ganz unehrenhaft mit der Disruptor-Rifle in den Sternenhimmel.

auf. Alle weiteren Gesellen haben mehr Beine als Gehirnzellen oder tummeln sich gleich in Seen und Kanalisationen. Die durchschnittliche Intelligenz des Kroppzeugs bewegt sich im allgemeinen auf Unreal-Niveau. Neu ist aber, daß Klingonen einander im Kampf beistehen und Alarm schlagen, um bewaffnete Kollegen auf den Plan zu rufen. Dieses Feature hat sich jedoch während des Spiels nicht konkret bemerkbar gemacht.

Schwerter für Pflugscharen

Nach klingonischer Auffassung ist Pazifismus etwas, was anderen hin und wieder passiert. Zehn verschiedene Mordinstrumente, von denen mit einer Ausnahme jedes eine zweite Feuerfunktion besitzt, sorgen daher für einige Abwechslung im Reich des Todes. Manche davon würde ein Terraner im Waffengeschäft seines Vertrauens schon aufgrund der begrenzten Dehnungsfähigkeit menschlicher Stimmbänder nicht erwerben können: D'k Tahg und Bat'leth sind rituelle Klingenwaffen, die ein geübter Klingone sowohl wirft als auch direkt (mit der spitzen Seite nach vorne) in den Gegner hineinsteckt. Neben einigen interessanten Energiewummen gibt es einen Granatwerfer, der alternativ zu den gewohnten Explosivgeschossen auch netzhautzersetzende Blendgranaten spuckt. Ferner liegt eine ultimative »Whole Stage clear«-Waffe in den Gängen einzelner Level, nämlich die Particle Dispersal Cannon. Kleiner Lichtblitz, große Wirkung: Die Reinigungsfirma, die anschließend den Fußboden sauber machen darf, verdient sich eine goldene Nase.


Das Missionsbriefing wird in einem winzigen Video vorgetragen.

Neben Kampfgerät jeder Couleur schleppt der Klingone von Welt auch sonst allerlei Praktisches mit sich herum. Da wäre zum Beispiel die frei montierbare Kamera, welche auf Knopfdruck weit entfernte Level-Abschnitte zeigt. Oder die Kampfbrille, mit deren Hilfe beliebig an den Gegner herangezoomt werden darf. Der Tricorder verrät in der Nähe befindliche Feinde (diese bemerken die Scannung allerdings, was den Effekt erheblich schmälert), die magnetischen Stiefel und der Gravity-Control-Belt helfen bei Schwerelosigkeit.

Der obligatorische Multiplayermodus funktionierte in unserer Testversion noch nicht, soll aber alle Unreal-Features wie etwa »Botmatches« enthalten. (vs)

Volker Schütz ★★★★

In letzter Zeit scheint dem 3D-Shooter-Genre immer schneller die Luft zu entweichen. Die Aliens ein wenig intelligenter, die Grafik einen Tick realistischer, zwei neue Waffen, eineinhalb neue Extras. Und das war es dann eben schon. Gerade bei Klingon Honor Guard hätte man Innovationen erwarten dürfen, zumal durch die Verwendung der Unreal-Engine einige Entwicklungszeit eingespart wurde, welche Microprose in die Geschichte, Interaktion oder Feindintelligenz hätte stecken können. Aber ganz im Gegenteil, mit leidlich interessanten Briefings, wahllos zusammengeklatschten Texturen, schrill bunten Farben und unspektakulären Monstern fällt die klingonische Ehrengarde nicht nur hinter Unreal, sondern auch den indizierten »Vorgänger« von id Software und dessen hochklassige Erweiterungen zurück.

Fast ausschließlich humanoide Wesen, von denen zu allem Übel die Hälfte so aussieht, als sei ihnen ein Einsiedlerkrebs in die Stirnhöhle gekrabbelt, gehören einfach nicht zu meiner Traumpopulation eines 3D-Shooters. Weiter sind die Level derart lasch und rätselarm, daß selbst Worfs Oma adrenalintreibendes Stricknadelsortieren vorziehen würde. Trekker und Klingonen mögen mein Fazit verzeihen: »Qujvam moghbej«.

+ Adrette Missionsbriefings
+ Unreal-Engine
− Lahme, aber zähe Gegner
− Schwaches Leveldesign

Klingon Honor Guard

Hersteller:	Microprose	3D-Karten:	Direct3D
Testversion:	Beta vom August '98	Hardware, minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 48 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	in Vorbereitung		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

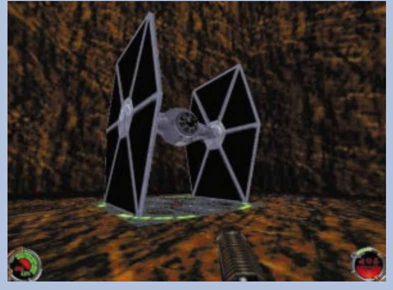
Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	fehlte in Testversion

Spielspaß: 70

Klingon Honor Guard im Vergleich

Der Strom an neuen 3D-Shootern reißt einfach nicht ab. Wir lassen Klingon Honor Guard gegen die derzeitigen Action-Champions antreten.



	Unreal (Spielspaß: 87)	Jedi Knight/Sith (Spielspaß: 84)	Klingon Honor Guard (Spielspaß: 70)
Grafik	 Unreal: Die Optik stellt derzeit eindeutig das Nonplusultra in diesem Genre dar. Die Lichteffekte sind wirklich beeindruckend und die Texturen abwechslungsreich.	 Jedi Knight/Sith: Rein technisch gibt sich die Grafik manche Blöße, aber das geschickte Leveldesign macht die Unzulänglichkeiten der Programmierung wieder wett.	 Klingon Honor Guard: Hier wurde zwar die gleiche Engine wie bei Unreal verwendet, trotzdem muten gerade die Texturen ziemlich wild zusammengewürfelt an.
Interaktion	 Unreal: Viele Schalter, Knöpfe, Mini-Puzzles, Laserüberwachungssysteme und dergleichen mehr erzeugen eine für 3D-Shooter durchaus annehmbare Rätseldichte.	 Jedi Knight/Sith: Ihre Jedi-Heldin wendet hin und wieder ihre Macht an, um diverse Rätselklippen zu umschiffen. Hier stiehlt sie gerade per Force-Pull einen Zellenschlüssel.	 Klingon Honor Guard: Trotz interessanter Extras wie Überwachungskameras und Alarmanlagen reicht die Interaktion nicht über »Knopf drücken, Hebel ziehen« hinaus.
Monster	 Unreal: Die Monster sind hübsch, schnell, clever und tödlich. Da jedes einzelne eine Herausforderung darstellt, fehlt es nur ein wenig an spielspaßförderndem Kanonenfutter.	 Jedi Knight/Sith: Eine wahre Fundgrube für Star-Wars-Fans: Alle beliebten Leinwand-Monstrositäten sind mit von der Partie. Hier etwa ein schlecht gelaunter Rankor.	 Klingon Honor Guard: Humanoide Aliens mit Pappmacheköpfen sind eine Spezialität der Star-Trek-Serie. Folgerichtig kommt man ohne sie auch hier kaum aus.
Waffen	 Unreal: Trotz der schmerzlich vermißten Schrotflinte läßt sich das Waffenarsenal als befriedigend bezeichnen. Vor allem die Grafikeffekte wissen zu gefallen.	 Jedi Knight/Sith: Die starke Orientierung am Filmvorbild ist unübersehbar. Laserschwert und Stormtrooper-Rifle gehören damit zwangsläufig zur Standardausrüstung.	 Klingon Honor Guard: Die Bewaffnung erweist sich zwar als effektreich, doch das Mordgerät selbst scheint man aus der Augsburger Puppenkiste gezogen zu haben.

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

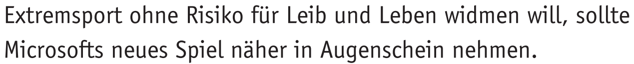
Motocross Madness

Allmählich ist der ganze PS-Bereich flächendeckend von Computer-Umsetzungen abgedeckt. Wer auf zwei Rädern sitzend gerne springt und Staub schluckt, bekommt von Microsoft die volle Motocross-Dröhnung verpaßt.



Wird als Aufmacherbild immer wieder gern genommen: hüpfende Motorradfahrer vor prächtigem Ansichtskarten-Abendrot.

Motocross, das sind tollkühne Männer auf ihren fliegenden Kisten: In krassem Gegensatz zu den sonst üblichen Gepflogenheiten bemühen sich die Rennstreckendesigner hier um möglichst unebene Pisten, die von Erdhügeln und sonstigen materialmordenden Gemeinheiten förmlich durchsetzt sind. Bei dem geringen Eigengewicht der Maschinen genügen dann schon Geschwindigkeiten um die 100 Stundenkilometer für unglaublich lange Luftsprünge. Wer sich diesem Extremsport ohne Risiko für Leib und Leben widmen will, sollte Microsofts neues Spiel näher in Augenschein nehmen.



Zurück zur Natur

Sie können sich dem Motocross-Treiben auf vier verschiedene Arten nähern, wobei die einzelnen Varianten nicht furchtbar unterschiedlich ausfallen, aber alle ihren eigenen Reiz besitzen. Als gängigster Vertreter ist der »Supercross« enthalten, ein Hallenrennen, bei dem Sie etliche Runden lang vor allem über »Waschbretter« und erdige Sprungschanzen düsen. Hier ist es allerdings geradezu lachhaft einfach, die Computergegner zu besiegen: Sie donnern einfach an den Sprungschanzen vorbei, statt diese ordnungsgemäß zu benutzen – das Programm erkennt den kleinen Betrug nicht. Im »Baja-Rennen« fahren Sie jenseits aller Wegemarkierungen durch wilde, zerklüftete Landschaften. Irgendwo in der unwirtlichen Gegend stehen große Torbögen, die in einen bestimmter Reihenfolge durchfahren werden müssen. Damit Sie sich zurechtfinden, weist Ihnen ein kleiner grüner Pfeil unten links im Bild den Weg zum nächsten Bogen. Was diese Rennen besonders interessant macht: Der direkte Weg ist nicht unbedingt der schnellste. Gelingt es Ihnen, einen Pfad zu finden, der möglichst viele Hügel vermeidet, kommen Sie fixer voran. Ein gut entwickelter Orientierungssinn ist dabei also schon die halbe Miete.

Luftakrobatik

Im dritten Part, dem »Freestyle«-Wettbewerb, werden die gewaltigen Sätze durch die Luft zum reinen Selbstzweck. Während der Flugphase, die manchmal fast fünf Sekunden dauert, kann der Motorradpilot die radikalsten Verrenkungen auf seiner Maschine vollziehen. Insgesamt 16 verschiedene Figuren stehen zur Wahl, die schwierigsten benötigen natürlich auch die meiste Zeit. Gelingt es Ihrem Fahrer, nach einem solchen Manöver wieder unbeschadet zu landen, erhält er von einem Preisgericht (ganz ähnlich wie beim Eiskunstlauf) eine dem Schwierig-

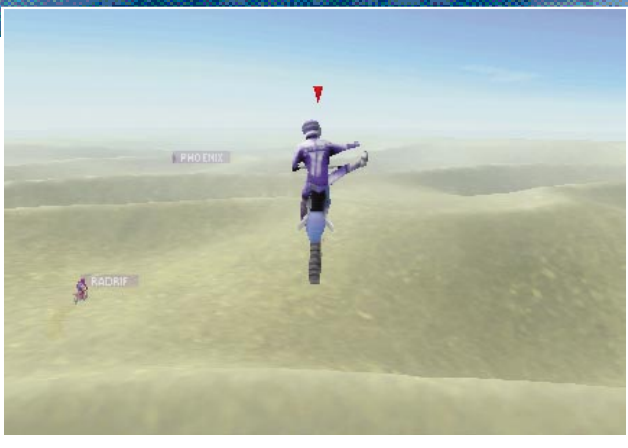




Start frei zum Supercross! Zunächst fährt alles in Reih und Glied, vier Sekunden und eine Kurve später herrscht jedoch das Chaos. Doch keine Sorge: Verletzt hat sich garantiert niemand.

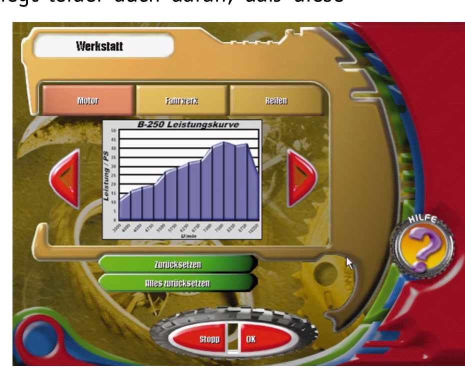


Bei den Baja-Rennen müssen Sie schnellstmöglich durch weiträumig in der Landschaft verteilte Tore fahren.



Im Freestyle-Wettbewerb versuchen die Piloten, durch Scherensprünge und ähnlichen Klimbim Punkte zu scheffeln.

keitsgrad angemessene Punktzahl. Wer innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits die meisten Punkte sammelt, hat gewonnen.
Die größte Herausforderung stellt Möglichkeit Nummer vier dar, die urwüchsigen »MX-Rennen«. Hier bewegen Sie sich abermals durch die Botanik, doch diesmal auf klar definierten Strecken. Mutter Natur stellt allerdings ganz andere Hügel in die Landschaft als jeder noch so durchgedrehte Sprungschanzen-Designer: Ihr Fahrer benötigt eine sehr hohe Grundgeschwindigkeit, um überhaupt oben anzukommen. Gelingt es ihm, erlebt man einen Höhenrausch wie bei einer Achterbahnfahrt. Diese Strecken sind wegen der Größe der Hindernisse am schwierigsten zu meistern. Verpatzen Sie einen wichtigen langen Sprung, stolpert das Krad mühsam in den kleinen Zwischenhügeln herum und findet nur langsam seinen Rhythmus wieder.
Bevor Sie sich ins Vergnügen stürzen, sind erst einige Vorbereitungen zu treffen. Neben der Wahl des individuellen Outfits – Maschine und Pilot lassen sich getrennt bepinseln – dürfen Sie den Motor und diverse andere Details an der Maschine ändern. Allzu große Bedeutung kommt dem aber nicht zu, mit dem richtigen Fahrstil kann man im Zweifel viel mehr herausreißen als mit einem noch so guten Setup.
Wie üblich gibt es bei den einzelnen Rennen eine Unterteilung in Testfahrten und Meisterschaften, außerdem besteht ein enormes Streckenangebot. Das liegt leider auch daran, daß diese nach dem Baukastenprinzip zusammengeschraubt wurden: Mit dem beigelegten Editor entwickeln garantiert auch Sie ohne Probleme in wenigen Minuten einen eigenen Kurs. Bloß für die etwas komplizierteren Outdoor-Pisten gilt das nicht, weil der Editor ein alter Stubenhocker ist und die Halle nicht verläßt. **(uh)**



Sie dürfen zwischen drei verschiedenen Motoren mit unterschiedlichem Leistungsniveau wählen.

Udo Hoffmann ★★★★

Motocross Madness gehört zu den Spielen, die während des Tests zufällig vorbeischlurfende Kollegen magisch anziehen. Dafür gibt es mehrere Gründe: zum einen die Sprünge und Kapriolen der Fahrer, die ganz offensichtlich mit ihrem Leben abgeschlossen haben. Und zum anderen die realistische Fahrphysik. Genau so muß sich ein Motorrad bewegen; wie es zum Beispiel wegen eines ungeschickten Lenkmanövers zur Seite wegkippt, ist prima dargestellt. In Verbund mit dem ungewöhnlichen Thema wundert mich die Maulsperre meiner Mitredakteure daher gar nicht.
Die Hardwareanforderungen halten mit der leistungsfähigen Engine aber locker mit: Selbst auf einem Pentium II/300 kommt die Fahrt bei hoher Gegnerdichte gelegentlich ins Stocken. Für individuelle Fahrstile der Computergegner bestand anscheinend keine Rechenkapazität mehr: Völlig wahllos gewinnt mal der eine, dann wieder der andere. Selbst nach etlichen Runden fahren die Jungs meist im Pulk, innerhalb einer Runde können Sie alle überholen. Und den Strecken merkt man an, daß Sie nach dem Baukastenprinzip entworfen wurden. Individuelle Merkmale fehlen; schon bald erkennt man in der anfänglich so begeisternden Streckenvielfalt Hügel A, Kurve B und andere alte Bekannte wieder. Höchst ernüchternd – von daher bleibt Motocross Madness der Eintritt in den Rennspiel-Olymp klar verwehrt.

+ **Gutes physikalisches Modell**
+ **Vier Spielmodi**
+ **Editor für Hallenkurse**

− **Strecken ähneln sich stark**
− **Computerfahrer »kleben« aneinander**

Motocross Madness

Hersteller:	Microsoft	**3D-Karten:** Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom August '98	**Hardware, minimum:**
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:**
Multi-Player:	1–8 (Internet, Netzwerk)	Pentium/233, 32MByte RAM, 3D-Karte
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 69

Aufbau-Strategie für Fortgeschrittene

Knights and Merchants

Drolligkeits-Alarm am PC: Putzige Werktätige singen das Hohe Lied der Arbeit, damit die Rittersleut' gegnerische Dörfer niedlich brandschatzen können.

Oft schon wurde der Krieg als Vater aller Dinge bezeichnet. Tatsächlich steckt in dem martialischen Spruch ein Körnchen Wahrheit: Ohne die Zerstörung bräuchte man keinen Aufbau, und ohne Kriege gäbe es viele Erfindungen nicht. Auch Genies wie Leonardo da Vinci erhielten viele ihrer Aufträge für die Entwicklung besseren Kriegsgerätes. Nicht zu vergessen die gastronomischen Abfallprodukte der Militärforschung von der Gulaschkanone über die Spritzpistole bis zum Granatapfel. Auch »Knights and Merchants« bestätigt diese These: Vordergründig werden eifrig Häuser errichtet, Felder bestellt und Brote gebacken, doch letztlich dient all das nur dem Zweck, Soldaten auszurüsten und mit diesen in die Schlacht zu ziehen. Auf diese Weise soll der Spieler schließlich ein ganzes Königreich zurückerobern.

Könige und Konflikte: Die Hintergrundgeschichte

Selbst Könige haben oft Probleme mit ihrem Nachwuchs, nicht jeder Thronfolger tritt so zurückhaltend auf wie Prinz Charles. Das muß auch der Regent dieses mittelalterlichen Ländchens erfahren, als sein Sohn gegen ihn rebelliert. Was in normalen Familien bestenfalls zu knallenden Türen, giftigen Blicken oder Hausarrest führt, läßt bei Königs gleich einen ganzen Krieg ausbrechen: Sohnemann verbündet sich mit den Provinzfürsten und drängt den entsetzten Vater in einen kläglichen Winkel des Reiches ab. Als selbst dieses letzte Zipfelchen des Herrschaftsbereichs verloren zu gehen droht, wird der aufopferungsbereite Spieler um Hilfe gebeten. Als Hauptmann der Palastwache soll er die Truppen des Sprößlings zurückdrängen und dem arbeitslosen König wieder zu seinen geliebten Steuerzahlern verhelfen.



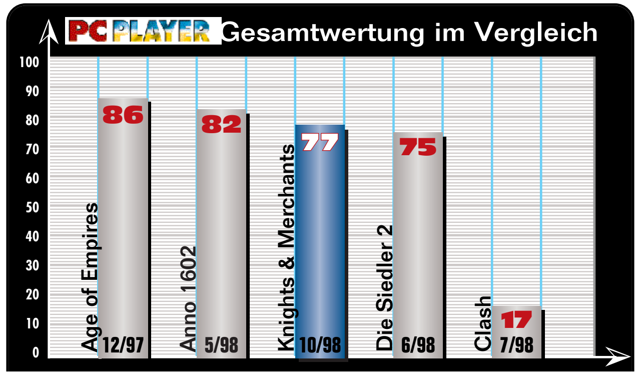
Während hinten eine Kaserne entsteht, wird vorne eifrig an einer Werkstatt und einem Weg gebaut.

Gerbereien und Goldminen: Die Wirtschaft

Nach dem ersten Schlachtengetümmel rauchen die Trümmer niedergebrannter Häuser, überall herrscht das Chaos. Da hilft kein Philosophieren, jetzt muß erst einmal das Bruttosozialprodukt gesteigert werden. Was so trocken klingt, brachte schon beim Aufbau-Veteranen »Die Siedler« den eigentlichen Spielspaß. Keine Angst, es sind keine Zahlen zu verschieben oder Statistiken zu wälzen. Statt dessen schließen Sie die Wirtschaftskreisläufe durch die Errichtung von Gebäuden: Der Bauernhof liefert Korn. Korn wird in der Mühle zu Mehl und dieses in der Bäckerei zu Brot. Mit diesem ernährt man dann die Einwohner und Soldaten. Aber es geht auch anders: Mit dem Korn kann der Schwei-



In der Leiste links ist zu erkennen, welche Gebäudetypen derzeit errichtet werden können.



Knights and Merchants kann das inzwischen leicht angegraute und deshalb abgewertete Die Siedler 2 besonders in technischer Hinsicht hinter sich lassen. Anno 1602 ist auf Dauer jedoch komplexer, wenn auch nicht ganz so niedlich. Mit Age of Empires hat Microsoft einen echten Knüller vorgelegt, der aber verstärkt auf Echtzeit-Gefechte setzt und den Aufbauanteil vergleichsweise vernachlässigt. Rundenbasierte Kämpfe, ein bißchen Wirtschaft und verheerend wenig Spielwitz zeichnen den Tabellenletzten Clash aus.

1 Übersichtskarte
2 Gebäude bauen
3 Rohstoffverteilung
4 Statistik
5 Programmoptionen
6 Zustand der gewählten Einheiten
7 Formations-, Marsch- und Angriffsbefehle
8 Kaserne
9 Bäckerei
10 Lagerhaus
11 Schule
12 Gasthof
13 Schweinezucht
14 Winzer

nezüchter Vieh mästen. Aus den Häuten wird in der Gerberei Leder, mit dem in der Rüstungswerkstatt Lederrüstungen gefertigt werden. Die Lederrüstung wiederum ist eine Voraussetzung für die Aufstellung bestimmter Einheitentypen. Bei Bedarf kann der Spieler über ein einfaches Menü sogar den Verteilungsschlüssel der Rohstoffe verändern.

Um eine Metzgerei oder ein Bergwerk zu errichten, wählen Sie zunächst einen geeigneten Bauplatz aus. Wichtig ist eine günstige Lage, um die Wirtschaft nicht durch überlange Wege zu behindern. Existiert noch keine Straßenanbindung, sollten Sie eine solche anlegen. Die vorhandenen Bauarbeiter machen sich auf, das Fundament zu legen und beginnen mit den Vorarbeiten an der Erschließungsstraße. Bei besonders wichtigen Verbindungen dürfen Sie ruhig eine dreispurige Straße einplanen, um Staus beim Transport der Waren zu vermeiden. Gehilfen schleppen die Baumaterialien Steine und Holz aus dem Vorratsdepot. Darin befindet sich nur eine begrenzte Menge der wichtigen Grundstoffe, so daß man rasch für Nachschub sorgen muß. Nach und nach wächst der Bau empor, bis er schließlich an den neuen Besitzer übergeben werden kann. Sie haben dabei die Wahl unter 25 Gebäudeklassen, die alle unterschiedliche Berufsstände beherbergen.

Bauern und Bauarbeiter: Die Bevölkerung

Um den Bedarf an Arbeitern und Handwerkern zu decken, ist ein Schulhaus essentiell. Darin lassen sich Angehörige aller zwölf zivilen Berufe sowie Rekruten rasch ausbilden. Die Schule ist quasi eine Bürger-Fabrik, durch die das Land erst richtig mit Leben erfüllt wird.

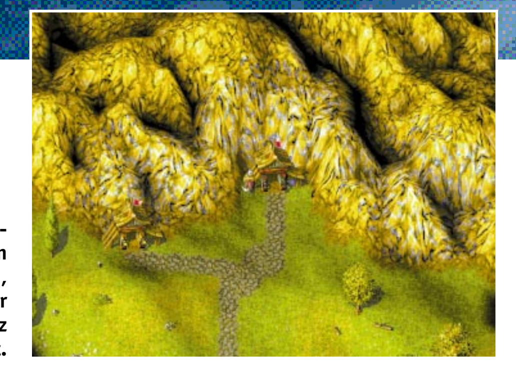
In die meisten Gebäude gehört ein entsprechend ausgebildeter Einwohner. Doch von dieser Regel gibt es mehrere Ausnahmen: So benötigt der Gasthof keinen Wirt, und auch Lagerhaus und Schule funktionieren wie von Geisterhand. In der Kaserne hingegen dürfen gleich etliche Rekruten bis zu ihrer Ausstattung als waschechte Soldaten ausharren. Bloß die Gehilfen scheinen obdachlos zu sein: Sind gerade keine Waren von einem Handwerker zum nächsten zu schleppen, stehen diese Transportarbeiter gelangweilt in der Gegend herum. Dabei erscheinen über ihrem Kopf mehrere Fragezeichen als Symbol für ihre Beschäftigungslosigkeit. In anderen Situationen kann man ebenfalls anhand solcher Zeichen erkennen, was in



Während zunächst noch Formationen zu erkennen sind ...



... löst sich bald alles im Schlachtengetümmel auf.



In Bergwerken wird Gold, Kohle oder Eisenerz gefördert.

den Bürgern vorgeht. Gefährlich wird es, wenn zu viele Hungersymbole erscheinen und die Speisekammern leer sind. In diesem Fall droht den Untertanen nach einer Weile der Tod.

Generell verrichtet jeder eigenständig sein Tagwerk, sofern für genügend Rohstoffe gesorgt ist. Der Holzfäller pflanzt sogar Setzlinge, um gefällte Waldabschnitte aufzuforsten. Im Idealfall könnten Sie sich also einfach zurücklehnen und dem munteren Treiben zuschauen, wenn das Wirtschaftssystem erst einmal ausbalanciert ist. Doch bekanntlich kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt.

Ritter und Recken: Die Schlachten

Der Feind lauert meist schon hinter der nächsten Weggabelung und mißgönnt ihrem König solch ein fleißiges Völkchen. In der Tat errichten Sie nur deshalb Dörfer mitsamt der verschiedenen Produktionsketten, um schließlich genügend Rüstungen und Waffen für die Rekruten zur Verfügung zu haben. Am anspruchslosesten ist die Miliz, die sich bereits mit einer schlichten Axt zufriedengibt. Wirklich aufwendig ist die Ausstattung von Rittern, die zusätzlich Schilde, eine Rüstung und Pferde benötigen. Taktisch wichtig sind Bogen- und Armbrustschützen, von denen Pfeile und Bolzen aus großer Distanz auf den Feind abgeschossen werden und die so herannahende Truppen effektiv schwächen. Die neun Kämpfertypen haben unterschiedliche Verteidigungs- und Angriffsfähigkeiten. Pikeniere beispielsweise eignen sich mit ihren Piken besonders, um Reiter von ihrem hohen Roß zu holen. Ausgebildete Soldaten werden immer zu

Mit der Maus läßt sich rasch einstellen, wieviel von welchen Gütern produziert werden soll.



Gemein: Der Sieger brennt das gegnerische Dorf nieder.

Verbänden zusammengefaßt, die von einem Fahnenträger angeführt werden. Natürlich ist es durchaus möglich, jeden Soldaten als unabhängige Einheit zu führen, doch macht dies hier wenig Sinn. Sie erteilen den Truppen einen Marschbefehl, um ihn an einer strategisch günstigen Stelle zu postieren. Von Zeit zu Zeit knurrt den Jungs der Magen, und Sie müssen die Einheit Essen fassen lassen. Dabei schaffen Gehilfen die Nahrungsvorräte heran, während die Soldaten das Gebiet nicht verlassen.

Schon vor einem Kampf sollten Sie auf eine ideale Aufstellung achten. Mit wenigen Kommandos ist es möglich, die Soldaten in die unterschiedlichsten Formationen zu bringen. Erwarten Sie Angriffe von mehreren Seiten, sind kompakte Gruppierungen mit mehreren Reihen empfehlenswert. Ein Angriff mit einer einzigen Reihe wiederum läßt die Zahl der Soldaten mit sofortigem Kontakt zum Feind größer werden. Während der Schlacht sinken, wie in der Realität auch, die Möglichkeiten zum Eingreifen. Es ist oft schwer, die eigenen Truppen optisch auseinanderzuhalten; zudem kämpfen die tapferen Kerls sehr selbständig.

Karten und Kampagnen: So wird gespielt

Für den endgültigen Sieg ist die (einzige) Kampagne mit ihren 20 Missionen zu bewältigen. Viele davon sind sehr zeitintensiv, da zunächst eine Siedlung mitsamt eines funktionierenden Wirtschaftssystems errichtet werden muß. Andere Aufträge sind rasch zu bewältigen und bestehen nur daraus, eine Schlacht zu gewinnen. Dabei wird mitunter ganz auf den Aufbauaspekt verzichtet, der Spieler muß mit den vorhandenen Truppen auskommen.

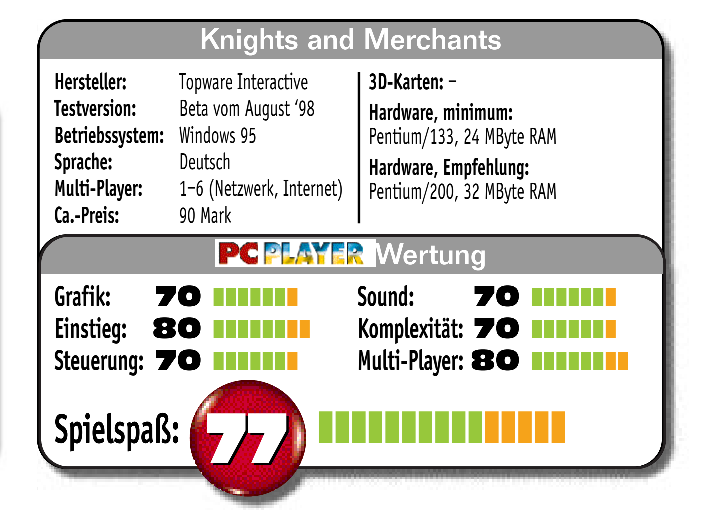
In einem kurzen Tutorial wird man an die Grundprinzipien des Siedlungsaufbaus herangeführt. Eine Möglichkeit zum Endlosspiel oder einen Editor gibt es nicht. Vorhanden sind hingegen zehn Mehrspieler-Karten, auf denen bis zu sechs Spieler gegenseitig ihre Dörfer abfackeln können. **(tw)**



In den Startlöchern: Die Konkurrenz

Neben Knights and Merchants drängt eine ganze Reihe von ähnlichen Produkten in die Händlerregale. Für die nächsten Monate sind folgende Titel zu erwarten:

Titel:	Hersteller:	Erscheint:
Die Siedler 3	Blue Byte	Oktober '98
Caesar 3	Impressions/Sierra	Herbst '98
Die Völker	JoWood	Oktober '98
SimCity 3000	Maxis	Ende '98
Age of Empires 2	Microsoft	Anfang '99



Knights and Merchants

Hersteller:	Topware Interactive
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–6 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/133, 24 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 77

Meinungen zu Knights & Merchants

+ Zusehen macht Spaß

+ Interessantes Kampfsystem

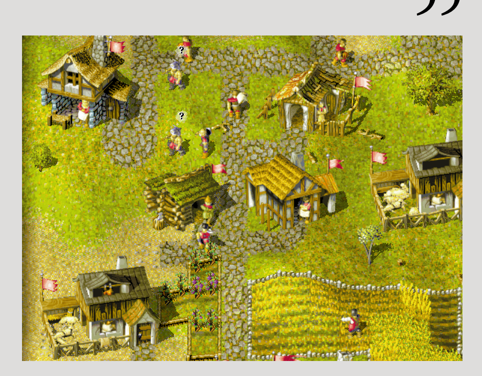
+ Pfiffige Bedienung

+ Gute Mischung aus Aufbau und Kampf

Thomas Werner ★★★★

Knights and Merchants läßt den Voyeur in mir erwachen. Obwohl die Einwohner meiner Siedlungen nichts Aufregenderes tun als zu arbeiten, macht es einfach Spaß, das Treiben zu beobachten. Die Bedrohung durch Feinde macht die Geschichte richtig spannend, zugleich erhält die Fleißarbeit der Wuselwichte dadurch erst ihren eigentlichen Sinn.

> Knights and Merchants läßt den Voyeur in mir erwachen.



Ob man den Kämpfen etwas abgewinnen kann, ist dagegen ausgesprochene Geschmackssache. Ich persönlich finde die Idee, ganzen Verbänden Formationsbefehle zu geben und ihnen dann vom Feldherrnhügel aus zuzusehen, sehr sympathisch. Zum einen entspricht dies genau der Philosophie des Programms, in dem die Untertanen selbständig agieren. Zum anderen ist dies sogar recht realistisch.

Leider tauchen gerade hier einige Schwächen auf: Es ist nicht immer einfach, die Einheiten schnell genug an die gewünschte Stelle zu dirigieren, und es dauert, bis sie dann endlich in der angegebenen Formation antreten. Besonders wenn in der Nachbarschaft schon ein anderer Trupp steht, kommt es oft zu Konfusionen und endlosen Umgruppierungen. In der Schlacht selbst lassen sich mitunter Krieger willenlos und reihenweise von einem einzigen Bogenschützen abschlachten. Auch die Versorgung mit Nahrungsmitteln hätte ruhig automatisch geschehen dürfen.

Diese kleinen Kritikpunkte reduzieren den beachtlichen Spielspaß allerdings nur minimal. Schade finde ich hingegen, daß es bloß eine Kampagne gibt und sich viele Missionen sehr ähneln. Zudem tauchen die im Programmtitel groß angekündigten Händler zu meinem Erstaunen nirgends auf.

Einiges hingegen, etwa die Bedienung und das Wegenetz, ist in meinen Augen sogar besser gelöst als bei »Die Siedler 2«. Knights and Merchants hat sogar gerade durch seine Beschränkung auf einige wenige Aspekte einen gewissen Reiz.

− Lange Leerlaufphasen

− Dümmliche Soldaten

− Wenig Abwechslung

+ Reichlich Echtzeit-Wusel-Charme

+ Kurzweilige Siedlungs-Planung

+ Schlaues Wege- und Wirtschafts-System

+ 20 knackige Missionen

Heinrich Lenhardt ★★★★

Bevorzugt in Wahlkampfmonaten ereifert sich die ganze Republik gerne über Aufschwung, Produktivität und Wirtschaftswachstum. Auch die deutschen Spielekäufer fahren derzeit auf alles ab, was irgendwie produziert, handelt, am besten auch erobert, vor allem aber allerliebst wuselt. In dieser Hinsicht enttäuscht Knights and Merchants nicht: Jeder Herstellungsprozeß und jede Bauaktivität wird ausführlich animiert von den knuddeligen Untertanen abgewickelt. Die Dorfgemeinschaft atmet, lebt und wächst in einem motivierenden Ausmaße.

> Die Ritter und Händler riechen kräftig nach Die Siedler 2.

Nur mich dünkt, das habe ich ansatzweise schon mal gespielt. Im Spieltitel ist nur von Rittern und Händlern die Rede, dabei riecht's hier kräftig nach »Die Siedler 2«. Kein Wunder, das Knights-and-Merchants-Team rekrutiert sich zum Teil aus den Machern dieses Blue-Byte-Klassikers. Also erfreut man sich wieder an der ungewöhnlichen indirekten Steuerung: Ich plane zwar die Bauvorhaben, aber die eigentliche Arbeit führt mein Personal selbständig aus. Daß der ausgereifte Wirtschaftskreislauf nahezu unverändert von »Siedler 2« übernommen wurde, ist beinahe ein wenig zuviel des Guten. Die wackeren Rittersleut' hätten mehr Abwechslung und Innovationsfreude verdient gehabt.

Letztere haben die Programmierer vor allem im militärischen Teil bewiesen, der halb gelungen ist. Zumindest die Anführer der Verbände kann ich direkt steuern, aber von der Dynamik der »Age of Empires«-Gefechte ist das Schlachtengeschunkel kilometerweit entfernt. Die latent unübersichtlichen Massenstechereien haben einen leicht chaotischen Beigeschmack. Überhaupt ist die »Schade, daß das nicht drin ist«-Liste von Knights and Merchants erstaunlich lang. Keine Häfen und Boote, weder Handel noch Diplomatie, Upgrades auf Gebäude gibt es ebenso wenig wie Veteranenboni für erfahrene Soldaten.

Auch wenn die Inspiration nicht auf vollen Touren sprudelt, ist den Siedler-Renegaten ein motivierendes Spiel gelungen. Doch mangels mitreißender Neuerungen im Verlauf der Kampagnenmissionen währt die Motivation eher mittel- als langfristig. Stetig die gleiche Schema-F-Infrastruktur aufzubauen, ödet spätestens ab Mission acht ein wenig an. Nettes Spiel, aber keines vom Kaliber »Gold Player«.

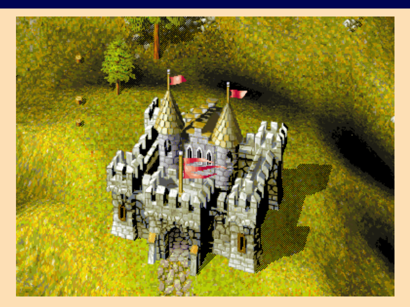
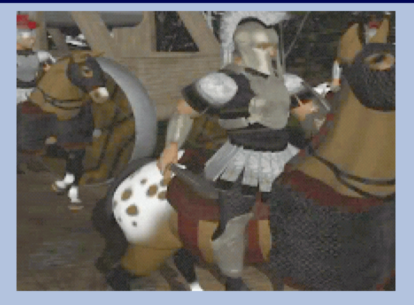
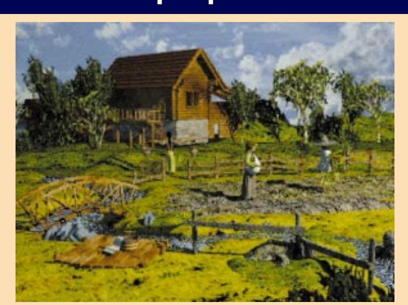
− Zu umständliche Militär-Steuerung

− Weder Handel noch Diplomatie

− Unübersichtliche Massenschlachten

Knights and Merchants im Vergleich

Nicht nur Krieger und Händler lassen es kräftig wuseln: Auch Age of Empires und Anno 1602 haben niedliche Bau-und-Hau-Strategien parat.

	Knights & Merchants (Spielspaß: 77)	Age of Empires (Spielspaß: 86)	Anno 1602 (Spielspaß: 82)
Epoche	 K&M: In der putzigen Mittelalterwelt tummeln sich Ritter und Bauern. Dabei wurde nicht auf eine streng historische Darstellung geachtet.	 AoE: Die insgesamt zwölf antiken Kulturen verfügen über individuelle Stärken im Bereich der Waffengattungen und bei der Effizienz des wirtschaftlichen Aufbaus.	 Anno 1602: Vier Gegner befehden sich vor allem mit wirtschaftlichen Mitteln. Gebäude und Kleidung stammen – historisch korrekt – aus der frühen Neuzeit.
Landkarten	 K&M: Es existieren nur Fertig-Karten in der einzigen Kampagne. Die Höhenunterschiede wirken sich aus; es gibt jedoch keine Schiffe, um das Wasser zu befahren.	 AoE: Neben einem Editor gibt es vordefinierte und zufällig generierte Landkarten. Die Größe des angezeigten Kartenausschnitts basiert auf der Bildauflösung.	 Anno 1602: Bei jedem Spielstart wird eine Seekarte mit einem runden Dutzend Inseln generiert. Die Karte läßt sich in 90-Grad-Schritten drehen.
Wirtschaft	 K&M: Die Produktion von Gütern nimmt einen breiten Raum ein. Letztlich dient das gesamte Wirtschaftssystem allerdings nur dazu, die Soldaten auszurüsten.	 AoE: Der Forschung fällt eine Schlüsselrolle zu: Wer technologisch auch nur ein wenig ins Hintertreffen gerät, hat gegen den aggressiven Computergegner keine Chance.	 Anno 1602: Die Wirtschaft ist dominierend, der militärische Aspekt spielt eine untergeordnete Rolle – zumal auch die Computerkonkurrenz recht friedlich ist.
Kampfsystem	 K&M: Mit einigen wenigen grundlegenden Befehlen werden ganze Verbände über das Schlachtfeld dirigiert, wobei einzelne Soldaten nicht direkt steuerbar sind.	 AoE: Kämpfe finden zu Lande und auf dem Wasser statt. Soldaten unterschiedlichster Waffengattungen werden gruppiert und zwecks Wiederaufruf auf eine Taste gelegt.	 Anno 1602: Die meisten Gefechte finden gegen Piraten statt, denn der ständige Unterhalt einer Landarmee treibt jeden Krösus in den Ruin.

Strategie-Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Urban Assault

Nach Activisions »Battlezone« wagt ein weiteres Spiel den kühnen Genre-Mix aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action.

▲ Im Informationswust den Überblick nicht zu verlieren und ganz nebenbei noch einzelne Kampfeinheiten zu steuern, ist Knochenarbeit.

Diesmal hat es Mutter Erde wirklich schlimm getroffen: Ein Atomkrieg zwischen drei verschiedenen Supermächten hat die Oberfläche unseres Planeten unvorteilhaft verändert. Für zusätzliche Verwirrung sorgen zwei außerirdische Rassen, die unabhängig voneinander die endgültige Vernichtung der Menschheit betreiben. Die Resistance, ein nimmermüder Haufen von Verfechtern des Überlebenskampfes, wirbt daher um neue Mitglieder: »Unterschreiben Sie hier und beachten Sie das Kleingedruckte bitte nicht weiter. Darin geht es nur um ein paar unappetitliche chirurgische Eingriffe an Ihrer Person, die aber leider nötig sind. Immerhin wird es Ihnen so ermöglicht, direkten Online-Kontakt mit all unseren Kampfeinheiten aufzunehmen und sie bei Bedarf sogar selber zu steuern.«



Zunächst besitzt die Resistance nur ein paar Konklaven im ehemaligen Großbritannien. Im Verlauf der dynamischen Kampagne dehnt sich ihr Herrschaftsbereich erfreulich schnell aus.

Ihr neues Leben

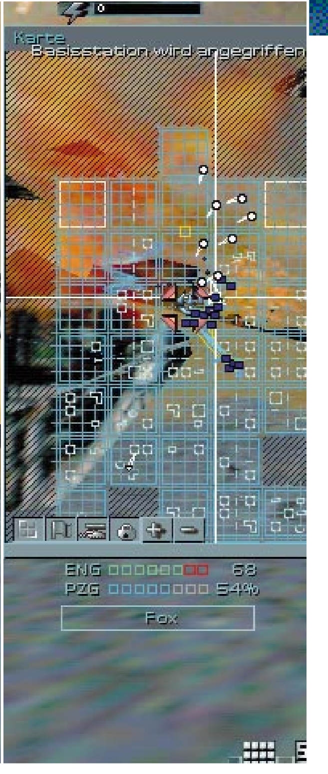
Gehen wir einfach mal davon aus, daß Sie der Verlockung nicht widerstehen konnten und Ihre drei Kreuze an die vorgesehene Stelle gekritzelt haben. Zumindest nachträglich sollen Sie erfahren, auf was Sie sich da eigentlich eingelassen haben.

Der Krieg tobt fürchterlich. Zu den menschlichen Gegnern gehören die Ghorkov, ein militanter Clan mit starker Luftwaffe. Die Taerkasten, eine berüchtigte Retro-Kultur, geben uns die Schuld am Atomkrieg. Ihre altertümlichen Fahrzeuge werden leicht unterschätzt, sind jedoch wegen ihrer massiven Panzerung ernstzunehmende Gegner. Unsere entsetzlichsten Feinde aber sind die Außerirdischen. Die Sulgogaren erinnern an gigantische Pflanzen und betrachten Menschen als Düngemittel. Und die Mykonier in ihren fliegenden Untertassen haben eine Möglichkeit gefunden, heiße Magma aus dem Erdinneren abzusaugen. Dieser Bedrohung muß schnellstmöglich begegnet werden, sonst wird sich die Erde unwiederbringlich in totes Felsgestein verwandeln.

Gewöhnen Sie sich deshalb schnell an Ihre neue Heimat, die Befehlszentrale. Von hier aus können Sie über eine Reihe von Instrumenten mit den Kampfeinheiten kommunizieren. Dank modernster Technologien lassen sich alle Fahrzeuge (Panzer, Aufklärungsdrohnen, Hubschrauber und so weiter) aus reiner Energie erschaffen. Die Kehrseite des Fortschritts: Sinkt Ihr Energiepegel auf Null, ist es auch mit Ihrer eigenen Existenz sofort vorbei. Das erste Ziel jeder Mission ist deshalb die Einnahme eines Kraftwerks, auf dem Sie dann Ihre Kommandozentrale plazieren. Dort muß sie kei-



An der Front: Der langsame, aber stark gepanzerte »Eisenhans« der Taerkasten sollte stets nur von der Seite angegangen werden. Die Mykonier beeindrucken den Spieler mit fliegenden Untertassen direkt aus einem Lehrbuch von Erich von Däniken.





▲ Die altertümlichen Flugzeuge der Taerkasten, die hier unsere Luftabwehrstellung angreifen, sollten nicht unterschätzt werden.

neswegs bis in alle Ewigkeit ausharren, sie kann nämlich überall hinteleportiert werden. Mit dem Geschützturm Ihrer Zentrale können Sie sich zur Not auch gegen Feinde verteidigen, soweit sollte es aber im Idealfall niemals kommen.

Ihre tapferen Einheiten

Schließlich besitzen Sie ja auch noch diese tolle Fähigkeit zur Umwandlung von Energie in Ihnen treu ergebene Truppen. Auf einer transparenten Übersichtskarte, die nahezu beliebig zoom- und vergrößerbar ist, sind diese im schönsten Blau der Resistance abgebildet. Die widerlichen Mykonier erscheinen weiß und die fehlgeleiteten Taerkasten gelb. Ein wichtiges Hilfsmittel ist der Geschwadermanager. Mit ihm fügen Sie die Einheiten zu Ihnen sinnvoll erscheinenden Verbänden zusammen, außerdem können Sie damit die Aggressivität aller Fahrzeuge einstellen. Die einzelnen Truppengattungen fügen sich auf wohlüberlegte Weise ineinander. Mit Scouts können Sie in Windeseile die feindliche Umwelt erkunden, leichte Panzer sind gut in der Abwehr von Flugzeugen oder Ähnlichem, schwere Panzer halten viel aus und haben große Kanonen, sind dafür aber langsam. Der weise Cyborg bedenkt daher sehr genau, wo er welche Truppen in die Schlacht wirft.

Sie können entscheidenden Einfluß auf den Verlauf der Schlacht nehmen. Versetzen Sie Ihre Wesenheit (nicht Ihre Kommandozentrale) so oft wie möglich an Bord Ihrer Krieger. Deren Feuer- und Verteidigungskraft steigt dann an, außerdem ist Ihr geschulter Intellekt den elektronischen Steuerimplantaten der Roboter stark überlegen. **(uh)**



Die gigantische fliegende Festung im Hintergrund ist das Ziel Ihrer Attacke.

Udo Hoffmann ★★★★

Gut was los in der Welt von Urban Assault: Gleich fünf kriegerische Rassen mit unterschiedlichster Bewaffnung treten zum finalen Gemetzel an. Im Rahmen der interessanten Hintergrundgeschichte wird man behutsam mit seinen Einheiten vertraut gemacht. Weniger schön sind allerdings die spielerischen Mankos, die im weiteren Verlauf immer deutlicher werden. Um effektiv vorzugehen, müssen Sie stets alle Unterstützungsbildschirme offen lassen, weil Ihnen sonst ganz fix die Kontrolle entgleitet. Sie sehen dann allerdings nicht mehr viel von der Spielgrafik. Kein großer Schaden, könnte man sagen, denn diese ist eh total antiquiert. Von Perspektivenkorrektur oder liebevoll animierter Oberflächenstruktur der einzelnen Kampfszenarien haben die Grafiker wohl noch nie etwas gehört. Selbst eine 3D-Karte bringt keine deutliche Linderung der ästhetischen Defizite.

Viele Missionen erfordern gar keine überragenden Feldherrnfähigkeiten; im Kamikazestil die Basis des Feindes attackieren ist mehr als einmal die beste Strategie. Für Action-Fans geht diese Mischung in Ordnung, strategisch wird etwas weniger geboten. Ich bleibe lieber Battlezone treu, das in diesen Tagen als Billigspiel wiederveröffentlicht wird.

- **+ Fünf individuelle Rassen**
- **+ Dynamische, variierbare Kampagne**
- **+ Spielt sich geradlinig**
- **− Steuerung unausgereift**
- **− Grafik schwach**

Urban Assault

Hersteller:	Microsoft	**3D-Karten:** Direct3D
Testversion:	Beta vom August '98	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 67

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Tellurian Defense



Selbst an einem nebligen Tag in London kann man weiter sehen als in diesem Spiel.

In der Action-Simulation »Tellurian Defense« muß die Menschheit zuerst einen Kometenschauer und dann die Attacken zweier Alienrassen über sich ergehen lassen. Das Ergebnis dieser potenzierten Einfallslosigkeit ist, daß Sie als Mitglied der sogenannten EDO in einem Gleiter über die entstellte Erde rasen und Außeridische zurück ins All pusten. Die Steuerung Ihres High-Tech-Fluggeräts entspricht dabei den in Flugsimulationen üblichen Standards. Ihre Einsatzgebiete umfassen neben den gängigen Städten, Dschungel-Landschaften oder Canyons auch Unterwasser-Etappen. **(vs)**

Volker Schütz ★★

Der Flug bei Tellurian Defense ist wie die Reise durch einen dampfenden Suppentopf. Mit eingeschaltetem Nebel sieht man den eigenen Bug vor Augen nicht (die Bugs glücklicherweise auch nicht). Sobald ich den trüben Dampf ausschalte, poppen die Grafikelemente dermaßen jäh vor mir auf, daß ich vor Schreck fast aus dem Pilotensitz falle. Die mangelhaften Manövrierfähigkeiten meines Gleiters zeigen sich darin, daß ich schon bei 300 Fuß Höhe den »Topfdeckel« erreiche und die Geschwindigkeit vollautomatisch auf Null absackt. Sturzflüge sind so nur auf eine sehr schmerzhafte und endgültige Weise möglich. Der Mängelkatalog läßt sich beliebig fortsetzen: undifferenzierter Schubregler, unnützes Radar und unfaire Gegner. Was soll's, ich habe Suppe noch nie gemocht.

- \+ Wettereinflüsse
- − Mangelhafte Manövriermöglichkeiten
- − Grafik mit Tempo-Handbremse

Tellurian Defense

Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: Direct3D

Hardware, minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Hardware, Empfehlung: Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	30
Einstieg:	40	Komplexität:	50
Steuerung:	30	Multi-Player:	60

Spielspaß: 38



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Zeus



Die Versorgung mit Lebensmitteln ist wichtig für die Moral der Bevölkerung.

Als Vorbild für die strategischen Siedlungsaktionen von »Zeus« fungierte der angejahrte Klassiker »Civilization«. Die elf mehrspielertauglichen Szenarien sind samt und sonders auf derselben Griechenlandkarte zu absolvieren, wo Sie mit einer bereits vorhandenen Hauptstadt starten. Von dort aus schicken Sie beliebig viele Siedler zum Dörfer-Gründen los. Die in den bis zu drei Fabriken pro Ortschaft produzierten Güter wie Wolle, Waffen oder Werkzeuge landen im großen Gemeinschaftstopf. Aus diesem bedient sich die Bevölkerung, überschüssige Waren werden karawanenweise an die Konkurrenten verramscht. Allzu aufsässige Computergegner machen dagegen mit Ihrer Armee Bekanntschaft, deren Mitglieder Sie in weiser Voraussicht zuvor in der Hauptstadt ausgehoben haben. **(md)**

Manfred Duy ★★

Besser schlecht abgekupfert als gut selbst erfunden, dachte sich Blackstar wohl und legt mit Zeus ein Civilization-Plagiat von wahrhaft unterirdischem Niveau vor. Hier stimmt wirklich gar nichts: Die sperrige Steuerung läßt Zornestränen aufkommen, welche sich angesichts der lausigen Präsentation in einen reißenden Jangtsekiang verwandeln. Da der dröge Langweiler zu schlechter Letzt trotz unterschiedlicher Spielziele kaum Abwechslung bietet, wollen wir ihn schnell wieder vergessen – oder besser noch standesgemäß im Hades versenken.

- \+ Elf Audiotracks
- − Schlunziges Civilization-Plagiat
- − Shareware-Niveau

Zeus

Hersteller:	Blackstar Multimedia
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–15 (an einem PC)
Ca.-Preis:	70 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	60
Einstieg:	30	Komplexität:	40
Steuerung:	40	Multi-Player:	30

Spielspaß: 27

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

iF/A-18E
Carrier Strike Fighter

Müssen Flugsimulationen schön sein? iMagic Labs, das hauseigene Entwicklerteam von Interactive Magic, spricht mit diesem »iF-22«-Nachfolger erneut Spieler an, die einen Blick für innere Werte haben.



Die neue Version E der F/A-18 Hornet wird erst nach der Jahrtausendwende bei der amerikanischen Marine in Dienst gestellt. Nachdem das aktuelle Modell Anfang der 70er Jahre zunächst eine Ausschreibung gegen die F-16 verlor, bescheinigte man der Maschine wenige Jahre später doch noch zumindest die Marinetauglichkeit. Heute gehört sie zusammen mit der F-14 Tomcat zur Stammbesatzung amerikanischer Flugzeugträger. Auf einen solchen verschlägt es den Spieler, genauer gesagt, auf die »Abraham Lincoln«, wo übrigens auch ein Teil der Dreharbeiten für die Zwischensequenzen stattfand.

Viele Ziele befinden sich auf See. Hier zerlegen wir gerade einen Raketenkreuzer und betrachten das sinkende Wrack. (Direct3D, 1024 x 768)



Die üblichen Verdächtigen

Zwei Szenarien haben die Designer auf die CD gepackt: Am Persischen Golf gibt es auch im kommenden Jahrtausend Ärger, als Iran und Irak beschließen, ihre Benzinrechnungen nicht mehr bezahlen zu wollen. Flugs fallen sie in den Großtankstellen Saudi-Arabien und Kuwait ein, wo man postwendend die USA um Hilfe bittet. Uncle Sam setzt daraufhin seine Streitkräfte in Bewegung, unter anderem die Abraham Lincoln. Die Europäer sollten sich aber nicht zu früh freuen, denn in Szenario zwei attackiert die Türkei den griechischen Nachbarn. Auch hier müssen Sie dafür sorgen, daß in der Region wieder Frieden einkehrt.

Außer dem Schnellstart können Sie einen von fünf verschiedenen Einsätzen auswählen, die der Kampagnengenerator für Sie bereitstellt. Falls Sie lieber selbst einen Auftrag editieren wollen, legen Sie einfach Anzahl und Art der Gegner fest und springen ins Cockpit. Leider sind keine Kombinationen aus mehreren Sorten feindlicher Flieger erlaubt. Ansonsten stehen noch zwei ausgedehnte Feldzüge zur Verfügung; die TALON-Engine sucht dabei prinzipiell zwischen 15 Arten von Missionen aus. Dazu gehören Patrouillenflüge, Schläge gegen Boden- und Wasserziele oder auch der Schnellstart bei angreifenden Gegnern. Wie der nächste Auftrag ausfällt, richtet sich nach Ihrem Abschneiden beim vorigen Einsatz – aber auch dem Ihrer Staffelkollegen, auf die Sie keinen Einfluß haben.

Vor dem Start macht Ihnen der Computer einen Bewaffnungsvorschlag, denn Sie nach Herzenslust abändern dürfen. So hängen je nach Aufgabe Sidewinder- und AMRAAM-Raketen an den Pylonen, aber auch Bomben und HARM-Raketen. Viele andere Parameter wie die Wegpunkte lassen sich ebenfalls im Missionsplaner verändern, dazu erhalten Sie jede Menge wichtiger Informationen, etwa die Reichweite gegnerischer SAMs. Leider sind die Ziele manchmal etwas schlecht formuliert, was dadurch verstärkt wird, daß Sie wie bei iF-22 beim Zerstören der entsprechenden Einheiten keine Erfolgsmeldung erhalten.

Einmal auf dem Katapult des Flugzeugträgers – Sie können auf Wunsch gleich in der Luft starten – müssen Sie erst die Triebwerke anwerfen und auf Vollast stellen. Fliegen Sie im realistischen Flugmodus, ist es nicht einfach, die Kiste in der Luft zu halten, geschweige denn Angriffe zu fliegen. Ein einfaches Flugmodell läßt sich aber auch anwählen. Alle Radar-



Auch das Bombardieren von Bodenzielen gehört zu Ihren Aufgaben. (Direct3D, 1024 x 768)

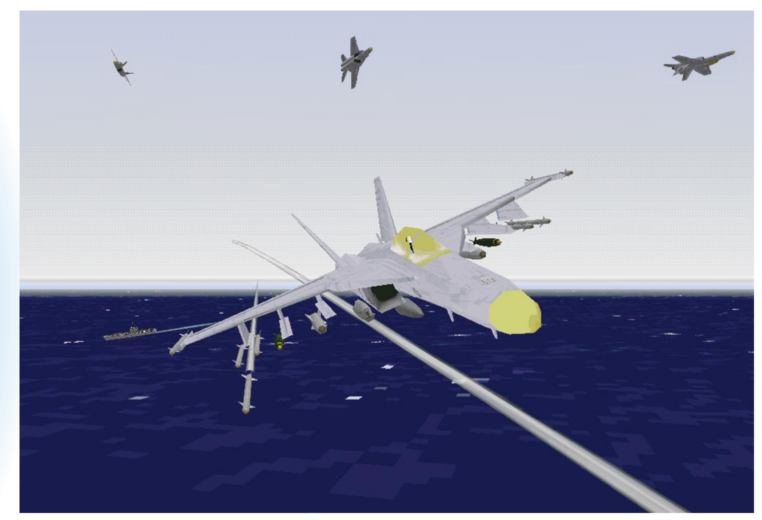


Als »Lynne Aubrecht« kommentiert Ex-CNN-Reporterin Lynne Beaman in den wenigen Zwischensequenzen die Konfliktentwicklung.



◀ Durch das Abfeuern einer AMRAAM-Luft-Luft-Rakete bringen wir …

… dieses gegnerische »Mainstay«-AWACS-Flugzeug in arge Bedrängnis. ▶



Ohne Beschleunigerkarte erhalten Sie zwar keine gefilterten Texturen, doch die Darstellung sieht ansonsten nicht viel schlechter aus. (Software, 1024 mal 768)

modi des Originals wurden implementiert und können benutzt werden, Sie kommen jedoch mit der automatischen Zielanweisung aus und müssen lediglich zwischen Boden- und Luftmodus wechseln. Gleiches gilt für das nicht gerade einfache Landen auf Flugzeugträgern; harte Jungs fliegen nur nach den Anweisungen des Schiffes an, alle anderen dürfen unter Einschaltung des Autopiloten mit Steuerhilfen wie computergesteuertes Gas oder gleich vollautomatisch heruntergehen.

Einige wenige AVI-Videos von mäßiger Qualität kommentieren den Schlachtenverlauf in beiden Feldzügen. Trotz Direct3D-Unterstützung und der damit möglichen Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln beschränkt sich die Darstellung des Meeres auf hellblau, dunkelblau, violett und weiß. Es gibt keine Wellen, alles ist wie das restliche Terrain aus digitalisierten Satellitenaufnahmen zusammengesetzt. Beim Bodenterrain ist deutlich zu erkennen, wo Polygone zusammenstoßen. Die eigentlichen Objekte sind etwas besser gelungen, Ihre F/A-18E sieht sogar recht ansehnlich aus. Doch der Rest, insbesondere mit den häßlichen, zumindest transparenten Rauchfahnen, wirkt auf den ersten Blick leicht abschreckend.

Die fetzige Musik bei der Installation und im Intro läßt auf angenehme Begleitung hoffen, doch auch hier Fehlanzeige: Während des Spiels dudelt MIDI-Musik vor sich hin – wohl dem, der einen Wavetable-Aufsatz für seine Soundkarte hat. **(mash)**

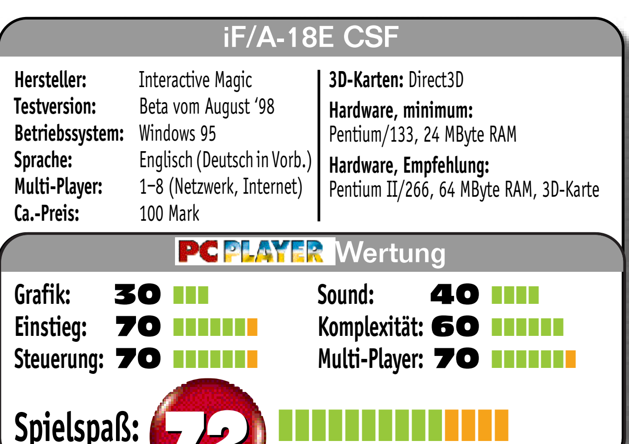
Martin Schnelle ★★★★

Im Vergleich zu iF-22 finden sich Detailverbesserungen; einige härtere Kritikpunkte am Vorgänger wurden aber immer noch nicht ausgeräumt. Nach wie vor ist die Grafik nur als unterdurchschnittlich zu bezeichnen, die Konkurrenz (etwa Jane's Combat Simulations mit »F-15«) ist da nicht so schlafmützig. Außerdem fallen die Missionsbriefings so knapp aus wie eh und je, im Einsatz erhalten Sie keine Meldung, ob Sie Ihr Ziel erreicht haben.
Die etwas komplexere Bedienung macht den Einstieg schwerer, bietet aber auch größere Herausforderungen im Spiel. Lob gebührt jedoch dem TALON-Kampagnensystem: Die dynamischen Feldzüge verlaufen jedesmal völlig anders, und dank der Einzel-, Trainings- und editierbaren Einsätze ist ein hoher Wiederspielwert gewährleistet. Kurzum: iF/A-18E ist zwar kein überragendes Produkt, Spaß macht es aber allemal.

- **+ Dynamisches Kampagnensystem**
- **+ Viele Missionen**
- **– Schlechte Präsentation**
- **– Kein Feedback während des Einsatzes**



Das Landen auf einem Flugzeugträger will gelernt sein. Diesmal kommen wir sehr schräg herein, was den Deckoffizier in gelinde Panik versetzt. (Direct3D, 1024 mal 768)



iF/A-18E CSF

Hersteller:	Interactive Magic	**3D-Karten:** Direct3D
Testversion:	Beta vom August '98	**Hardware, minimum:**
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/133, 24 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	**Hardware, Empfehlung:**
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)	Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 72

Jet-Simulationen im Vergleich

Die beiden Jetsimulationen iF/A-18E CSF und Jetfighter Full Burn müssen sich mit der F-15 aus dem Hangar von Jane's Combat Simulations messen.

F-15 (Spielspaß: 79) | iF/A-18E CSF (Spielspaß: 72) | Jetfighter Full Burn (Spielspaß: 59)

Grafik



F-15: Die vorzeigefähige Grafik unterstützt 3Dfx-Karten, ohne dabei viel Eindruck zu machen. Immerhin: Von den drei Aspiranten auf dieser Seite hat F-15 die beste Optik.



iF/A-18E CSF: Die Grafiker lernen nichts dazu. Trotz Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Pixeln bewegt sich die Darstellung nur knapp über der Armutsgrenze.



Jetfighter Full Burn: Hier tobt der Durchschnitt. Vor knapp zwei Jahren mochte die Optik noch als gut gegolten haben, aber heute reißt sie niemanden mehr vom Hocker.

Zwischensequenzen



F-15: Außer dem etwas psychedelischen Intro-Video bekommen Sie nur wenig Filmchen geboten. Hier hat man die Betonung eindeutig auf das Spiel selbst gelegt.



iF/A-18E CSF: Pro Kampagne schlummern vier kurze AVI-Videos auf der CD. Ein hübscher, etwas längerer Intro-Clip findet sich ebenfalls – allesamt real gefilmt.

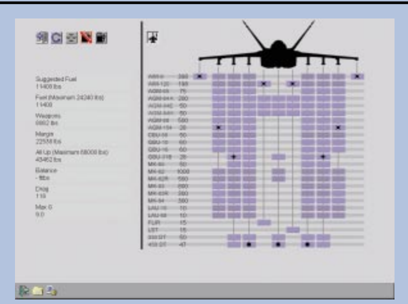


Jetfighter Full Burn: ... ist zweifellos der König der Zwischensequenzen: Rund zwei Stunden an Videomaterial haben die Designer auf den vier CDs abgelegt.

Bewaffnung



F-15: Nach Lust und Laune dürfen Sie mitnehmen, was im Lager herumliegt. Ob Luft-Luft-, Luft-Boden-Raketen oder Bomben, die F-15 nimmt alles mit.



iF/A-18E CSF: Auch hier dürfen Sie nach Herzenslust Ihre Maschine bestücken. Das Menü fällt zwar optisch trist aus, aber das entspricht der Linie dieses Spiels.

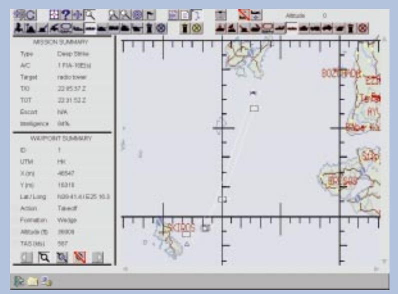


Jetfighter Full Burn: Nur im Paket erhalten Sie Ihre Bewaffnung. Manchmal ist sie auch unsinnig; wozu brauche ich Bomben bei der Abwehr feindlicher Flieger?

Missionsplaner



F-15: Mit dem Einsatzplaner legen Sie alles fest, von der Flugroute bis hin zum zeitlichen Eintreffen der verschiedenen Staffeln. Kein wichtiges Info fehlt.



iF/A-18E CSF: Nicht ganz so gelungen wie bei F-15 und grafisch öde, aber auch hier ist das Ausarbeiten des Flugablaufs detailliert und unkompliziert möglich.



Jetfighter Full Burn: Konnte man die Bewaffnung zumindest grob bestimmen, läßt sich am Flugplan gar nichts ändern. Die Route steht ebenso fest wie die Ziele.

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Jetfighter Full Burn

Mit über einem Jahr Verspätung ist die vierte »Jetfighter«-Episode nun endlich gelandet. Während sie in der Warteschleife kreiste, hat der Zahn der Zeit unübersehbar an ihr genagt.



Im Dogfight ohne Raketen ist diese F/A-18 gar nicht so leicht zu erwischen. (3Dfx)

Nicht weniger als vier CDs umfaßt die neue Flugsimulation der Mission Studios. Viel Platz beanspruchen dabei vor allem die insgesamt zweistündigen Videosequenzen, mit denen die Designer ihr Produkt aufgepeppt haben. Davon abgesehen wirkt das Ganze aber recht antiquiert: Das fängt damit an, daß es sich um ein DOS-Programm handelt; wohl dem, der eine Soundkarte mit DOS-kompatiblen Treibern sein eigen nennt. Zudem ist die Grafik-Engine fast zwei Jahre alt und hat sich seit dem 3Dfx-Patch für »Jetfighter 3« kaum verändert.

Genauso altertümlich ist die Hintergrundstory: Nachdem Norwegen in der Ostsee Öl entdeckt hat, haben die Russen unter ihrem neuen Obermacker General Grugov (der optisch »zufälligerweise« sehr an Stalin erinnert) nichts Besseres zu tun, als ihre skandinavischen Nachbarn anzugreifen. Während Sie auf russischer Seite 33 Aufträge in der momentan nur auf dem Reißbrett existierenden MiG-42 absolvieren, fliegen Sie für die Amerikaner 37 Einsätze in der F/A-18 und der F-22. Die Maschinen unterscheiden sich im Fluggefühl so gut wie überhaupt nicht voneinander. Waffen erhalten Sie nur im Komplett-Set, und an den Missionsparametern wie Wegpunkten oder der Staffelzusammensetzung läßt sich kein Deut ändern.



Rakete los! Die Waffen der MiG-42 sind genauso fiktiv wie diese selbst – aber dennoch nicht treffsicher. (3Dfx)

Außer den beiden Kampagnen werden neun Trainingsflüge pro Seite geboten. Die Einzelaufgaben hat man gut versteckt innerhalb des Feldzuges, wo sich alle Einsätze direkt anwählen lassen. Das Benutzerinterface ist ungewöhnlich: In kleinen Animationen laufen Sie auf Ihrer Basis respektive dem Flugzeugträger umher und können sich wie bei einem Adventure mit der Maus um 360° drehen. Interessante Punkte wie Mannschaftskameraden, die sich mit Ihnen unterhalten wollen, leuchten beim Darüberscrollen auf. **(mash)**



Die ersten Missionen auf Seiten der Amerikaner starten vom Flugzeugträger Freedom aus. (3Dfx)



Martin Schnelle ★★★

Full Burn sieht man auf den ersten Blick an, daß die Engine schon einige Jahre auf dem Buckel hat. Wie in den vorhergehenden Teilen wird Realismus kleingeschrieben, Sie können das Fahrwerk bei Überschallgeschwindigkeit ausfahren, ohne daß etwas passiert. Dadurch ist das Spiel vor allem für Anfänger geeignet, die allerdings auf den Autopiloten verzichten sollten. Der kreist nämlich gerne in maximaler Höhe um einen Wegpunkt herum, versucht beim Starten, die Maschine zu früh hochzuziehen und vergißt gerne das Einfahren von Fahrwerk und Startklappen – aber das macht ja auch nichts.

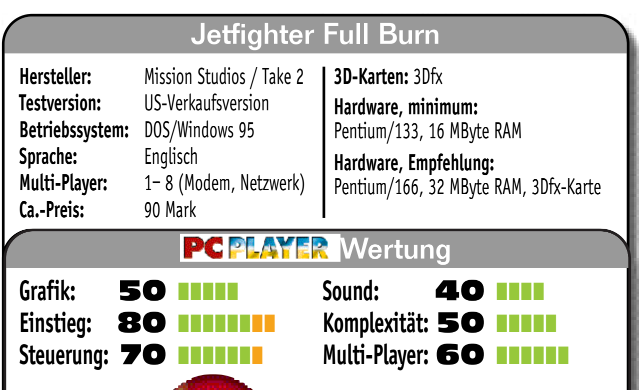
Das Flugmodell aller drei Jets ist völlig gleich, außerdem sind wildeste Manöver möglich. Dafür werden Schütteleffekte durch den Nachbrenner oder in der Nähe explodierende Granaten simuliert. Waffen gibt es wieder nur päckchenweise, an den Wegpunkten läßt sich auch nichts verändern. Wer eine actionreiche Flugsimulation haben möchte, sollte lieber zu den Produkten von Novalogic greifen.

+ Einsteigerfreundlich

+ Turbulenz- und Druckwelleneffekte

– Übler Autopilot

– Altertümliche Technik



Jetfighter Full Burn

Hersteller:	Mission Studios / Take 2
Testversion:	US-Verkaufsversion
Betriebssystem:	DOS/Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1– 8 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: 3Dfx

Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	40
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 59

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Rage of Mages

Kein fauler Zauber: Russische Spieldesigner verfeinern Echtzeit-Strategie-Elemente mit einer actionlastigen Rollenspiel-Marinade, die stark nach »Diablo« schmeckt.

Entschwundene Würdenträger, ohne Aufenthaltsgenehmigung marodierende Monster und zwielichtige Zauberer, deren Magie die bröselige Erdkruste vorm Auseinanderfallen bewahrt: Hier sei ein Held und laß Dich nicht nieder! An Arbeit herrscht in der Fantasy-Spielwelt von »Rage of Mages« wenig Mangel, nur etwas einsam ist es zu Beginn. Doch nach ein paar Fingerübungs-Quests winkt Verstärkung für Ihren Anfangshelden, dessen Namen, Charakterwerte und Talente Sie nach Belieben bestimmen. Versprengte Party-Mitglieder und anheuerbare Söldner sorgen alsbald für Geselligkeit auf dem Schlachtfeld.



Größere Schlachten erinnern an Echtzeit-Strategiespiele. Ihre Einheiten reagieren automatisch auf nahende Gegner; Sie können aber auch beliebige Gruppen oder Einzelhelden direkt steuern. Am unteren Bildrand sind Zauberspruch-Liste und Objektinventar eingeblendet.

Dieses muntere Action-Rollenspiel wildert nicht schlecht in Diablo-Gefilden: Handliche Missionen bieten abgeschlossene Mini-Abenteuer, in deren Verlauf man reichlich Erfahrungspunkte und Beute sammelt. Die direkte Steuerung erinnert an Echtzeit-Strategie-Schlachten: Sie können Ihre Haupthelden samt angemieteten Söldnertruppen in beliebigen Grüppchen zusammenfassen und durch die anfangs vom »Fog of War« bedeckte Landschaft schicken. Gerät man dabei einer der zahlreichen Monsterreisegruppen in die Quere, wird munter gefochten, gekloppt und mancher Zauberspruch gemurmelt. Alle Figuren reagieren automatisch auf Bedrohungen. Während Sie zum Beispiel eine Kämpfergruppe dirigieren, heilt die im Hintergrund verharrende Magierin selbständig die Wunden der Front-Prügelknaben.

Schnell zieht man mit dem Mauszeiger ein Band um mehrere Spielfiguren, um aus ihnen ein Minigrüppchen zu machen.

Zwischen den Missionen wird in der Stadt Plagat die Beute gesichtet. Sämtliche Hinterlassenschaften besiegter Gegner lassen sich beim örtlichen Händler in Zahlung geben, um das Goldkonto zu polstern. Nicht nur die Hilfsdienste von Söldnertruppen kosten Knete; auch die Verbesserung von Waffen- und Magietalenten ist gebührenpflichtig. In fünf Sphärenrichtungen wird geforscht; neue Sprüche erlernen Ihre Zauberstab-Wedler hingegen durch Benutzung entsprechender Bücher. In der Schenke plaudern Sie mit anderen Gästen, erfahren so von neuen Aufträgen und heuern Söldner an. Nach dem Verlassen der Stadttore stehen dann mehrere Missionen zur Auswahl, die mit den vorher bezahlten Helfern bestritten werden.

In den gut 30 Quests treffen Sie auf rund 50 verschiedene Monstertypen. Inhaltlich wird das übliche Repertoire für fortge-

Heinrich Lenhardt ★★★★

Das Leben ist voller schwieriger Entscheidungen. Stecke ich meine letzten Tausender in einen Trupp schwerbewaffneter Schwertschwinger, der mich im nächsten Kampf begleitet? Oder begnüge ich mich mit den Diensten der preiswerten Bogenschützen und leiste mir vom Gesparten einen neuen Zauberhut, um die lausigen Verteidigungswerte meiner Magierin zu verbessern?

Wer Diablo vor allem wegen Gegenstand-Geraffe und dem Ausprobieren neuen Equipments geliebt hat, sollte das unscheinbare Rage of Mages mal ins Visier nehmen. Hinter dessen unspektakulärem Äußeren steckt ein kecker Mix aus Action-Rollenspiel und Echtzeit-Strategie. Auch wenn sich die Missionen einander sehr ähneln und die strategische Intelligenz der Monster nur knapp über Tofu-Niveau liegt: Dieses Spiel ist für mich der Geheimtip des Monats. Die kompakten Missionen laden immer wieder zu einer Zwischendurch-Session ein; das Ausprobieren verschiedener Söldnertypen als Truppenunterstützung macht Spaß.

Nicht zuletzt dank des gemäßigten Preises ist Rage of Mages ein bekömmlicher Pausenfüller, um die Wartezeit auf Diablo 2 zu vertreiben.

- \+ Erfrischender Genre-Mix
- \+ Viel Magie und Ausrüstung
- \+ Spielt sich spritzig
- − Kein Schönling
- − Wenig Abwechslung


»Nach einer anstrengenden Mission kehre ich mit meinen Weggefährten gerne in die sichere Standbild-Kulisse der lieblichen Gemeinde Plagat zurück.«


»Im Waffengeschäft ist niemals Ladenschluß. Auf dem Schlachtfeld gesammelte Beute läßt sich veräußern, um dann vom Gewinn neue Ausrüstung zu erstehen.«


»Im Inn heben wir Humpen und schwatzen mit Söldnern. Viele edle Recken lassen sich gegen ein Handgeld dazu bewegen, uns im nächsten Einsatz beizustehen.«

schrittene Helden aufgefahren, die mit dem über-die-Straße-Geleiten älterer Damen nicht mehr ausgelastet sind: Entführte Kinder werden gerettet, Heilmittel in verseuchte Dörfer geschleppt und magische Artefakte gesucht. Das spielt sich allerdings von Auftrag zu Auftrag recht ähnlich; größere Puzzles sind nicht in Sicht. Trifft man auf freundlich gesonnene Charaktere, laufen Gespräche von selbst ab.
Der Spielstand läßt sich jederzeit speichern, drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Zahlreiche Hilfetexte erklären auf Wunsch Menü- und Steuerungs-Essentials: Rage of Mages ist absolut Einsteiger-tauglich. Deutschland-Distributor CDV will die übersetzte Version Mitte Oktober veröffentlichen. **(hl)**

Rage of Mages

Hersteller:	Monolith/CDV
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–16 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	70 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	40
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 72


Actionspiel für Einsteiger

Get Medieval

Gauntlet sorgte 1985 für Furore in den Spielhallen, die anschließenden Heimcomputer-Umsetzungen waren nicht minder beliebt. Wer sich anno 1998 für das Spielprinzip interessiert, braucht nur einen Blick in »Get Medieval« zu werfen:
Als Zauberin, Bogenschütze, Barbar oder Rächerin schießen Sie in 40 Leveln auf Untote, Fledermäuse, Mini-Drachen und anderes Gesocks, das in ganzen Legionen aus seinen Behausungen strömt. Diese können Sie ihrerseits mit ein paar Schüssen ausradieren, um der Flut Herr zu werden. Schlüssel und versteckte Schalter öffnen Tür und Tor, Heiltränke helfen gegen Kopf- und Herzschmerz, Goldschätze mehren Ihren Reichtum. Der wird jedoch gelegentlich von einem Dieb gemindert. Alle paar Level versperrt ein größeres Biest den Weg. Wurde der Zwischengegner besiegt, geht es ins nächste Kellerabteil: Dort ändern sich sogleich die Umgebungsgrafik und Widersacherschar. **(ra)**



In allen Ecken wuseln Monster, aber Zauberin Levina (unten) schützt die Mask of Evil.

Roland Austinat ★★★

Fürs kurze Abreagieren zwischendurch ist Get Medieval durchaus geeignet. Doch mittelalterlich mutet nur die Spielidee an: Bis hin zu Details wie der ständig sinkenden Lebensenergie fühle ich mich an das 13 Jahre alte Gauntlet erinnert.
Trotz kurzfristiger Spaßmomente gibt das Spielprinzip auf Dauer nicht viel her: Monstergeneratoren ausschalten, Schlüssel suchen, ab ins nächste Dungeon. Zwar könnte man sagen, daß Diablo im Prinzip ählich gestrickt ist, doch da gibt es vielfältige Waffen und Ausrüstungsteile sowie die Entwicklung des eigenen Charakters. Mit seinem 2D-Look und den Spar-Animationen wirkt Get Medieval auch grafisch etwas zurückgeblieben.

+ Munterer Mehrspieler-Modus
− Uninspirierter Gauntlet-Klon
− Grafik recht schlicht

Get Medieval

Hersteller:	Monolith/CDV
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–4 (PC, Netzwerk)
Ca.-Preis:	70 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

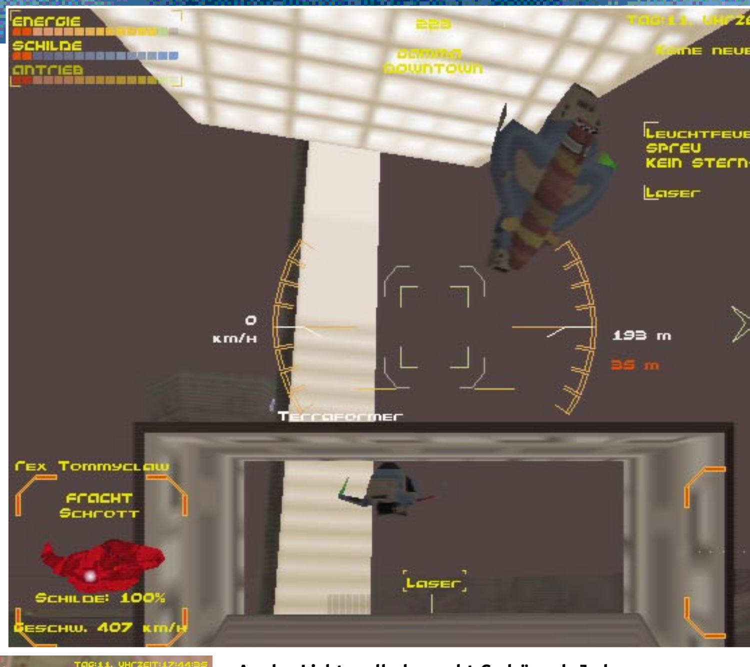
Grafik:	40	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 54


SF-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Hardwar

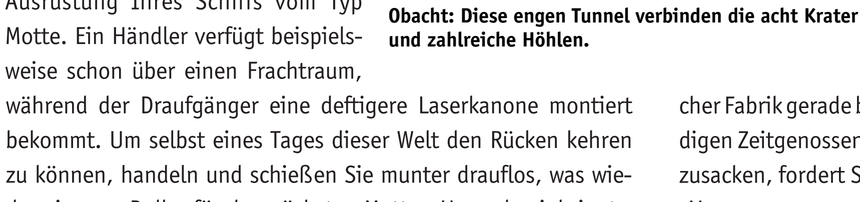
Hat sich was mit Schmelztiegel: Auf dem Mond Titan leben miteinander verfeindete Familien, skrupellose Kopfgeldjäger und geldgierige Händler ganz und gar nicht harmonisch zusammen – und Sie stecken in diesem Schlamassel mittendrin.



An der Lichtquelle herrscht Gedrängel: Jeder Pilot will seine Batterien aufladen.

Der Plan klang noch gut: Auf dem Jupitermond Titan werden zahlreiche Minenkolonien gegründet, um seltene Metalle und Rohstoffe zu fördern. Doch nach ein paar Jahrhunderten ist der Boden ausgelaugt und nur noch eine einzige Kolonie bewohnbar. Dort bekämpfen sich die beiden Häuser Lazarus und Klemp-G bis aufs Blut und wollen um jeden Preis die feindliche Umgebung vor den anderen verlassen.

In diese ungemütliche Ausgangslage versetzen Sie die Macher von »Hardwar«. Ihre Karriere auf Titan beginnen Sie wahlweise als Händler, Draufgänger oder schrottsammelnder Trödler. Je nach Berufswunsch ändert sich die Ausrüstung Ihres Schiffs vom Typ Motte. Ein Händler verfügt beispielsweise schon über einen Frachtraum, während der Draufgänger eine deftigere Laserkanone montiert bekommt. Um selbst eines Tages dieser Welt den Rücken kehren zu können, handeln und schießen Sie munter drauflos, was wieder ein paar Dollar für den nächsten Motten-Upgrade einbringt.



Obacht: Diese engen Tunnel verbinden die acht Krater und zahlreiche Höhlen.

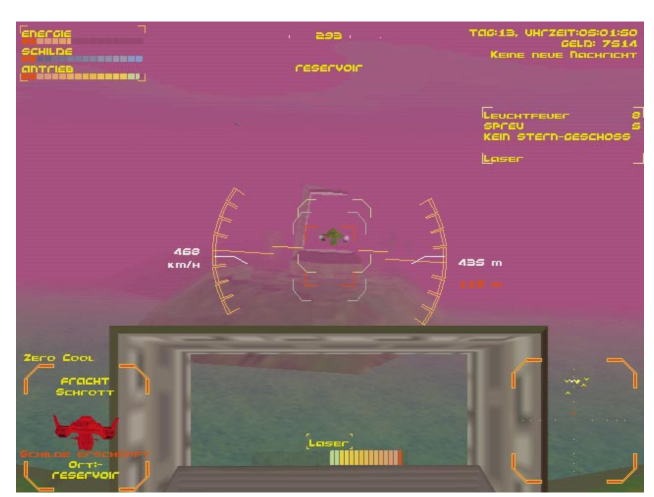


Mondfinsternis

Ihre Motte folgt keinem festen Kurs eines starren Missionsbaumes. Es gibt allerdings eine Hintergeschichte, die mit Zwischensequenzen in normaler Fluggrafik-Gestalt weitererzählt wird. Gelegentlich bekommen Sie sogar ein mäßig tolles Video zu sehen. Die Lazarus-Familie scheint an einem Masse-Antrieb zu arbeiten, mit dessen Hilfe man den Mond verlassen könnte. Das wollen die Klemp-G-Rivalen verhindern: Sie zahlen beispielsweise in einem Auftrag den Piloten Höchstprämien, welche die Forschungen der Lazarus-Sippe empfindlich stören.

Darüber hinaus flattern per E-Mail Nachrichten zum Tagesgeschehen und natürlich Aufträge in Ihren Bordcomputer. Händler erfahren so, welche Ware in welcher Fabrik gerade besonders begehrt ist. Haben Sie einen unschuldigen Zeitgenossen ins Jenseits geschickt, um dessen Ladung einzusacken, fordert Sie per Mail prompt die korrupte Polizei (Motto: »You serve, we protect«) zur Zahlung eines Schweigegeldes auf. Das Abschießen eines gesuchten Verbrechers kann noch unangenehmere Folgen haben: Schnell klebt Ihnen eine ganze Piratengang am Heck, die den toten Kumpel rächen oder einfach nur dessen Fracht haben will. Da hilft selbst das eingestrichene Kopfgeld nichts, sondern bloß die schnelle Flucht und die Hoffnung auf stärkere Waffen und Schutzschilde.

Eine Novum ist das Mieten eines eigenen Hangars, in dem Sie gleich mehrere Schiffe parken dürfen. Allerdings können Sie immer nur eine der Motten fliegen. Angetrieben werden die Flugzeuge mit Solarenergie: Bei Tag laden sich die Batterien von selbst auf, nachts müssen Sie kostenlose Lichtquellen anfliegen, die wie überdimensionale Schreibtischlampen aussehen.

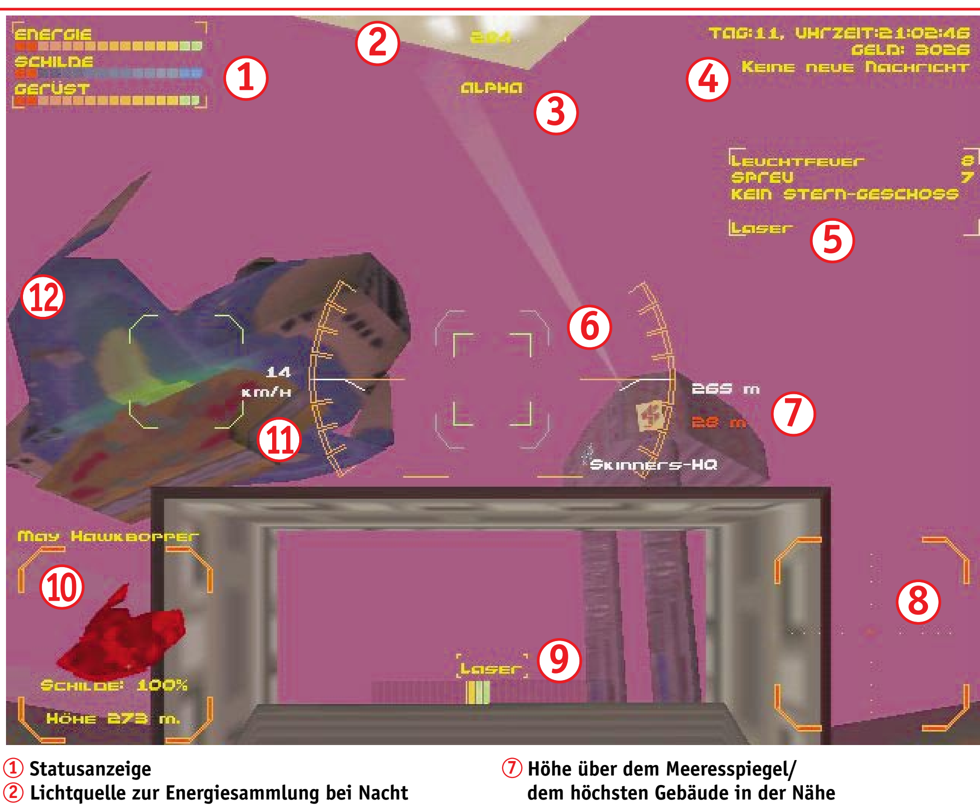


Der Akku ist leer: Zero Cool flieht vor unserem Beschuß zu einer Lichtquelle.



Hurra! Ihre Drohne hat die Überreste einer abgeschossenen Motte eingesammelt.





① Statusanzeige
② Lichtquelle zur Energiesammlung bei Nacht
③ Kompaß und Ortsanzeige
④ Uhr, Kontostand, eingehende E-Mails
⑤ Waffenstatus, umschaltbar auf Fracht und Ausrüstung
⑥ Künstlicher Horizont
⑦ Höhe über dem Meeresspiegel/ dem höchsten Gebäude in der Nähe
⑧ Radar
⑨ Aktive Waffe und Schubanzeige
⑩ Zielerfassungssystem
⑩ Geschwindigkeitsanzeige
⑩ Motte, die ebenfalls den Energievorrat auffrischt

Die Motte ist gelandet

Hardwars Handelskomponente ist solide, bringt aber neben einem sehr umständlich zu bedienenden Menü-Wirrwarr wenig Neues. Sie können gezielt nach dem billigsten Abnehmer oder dem nahegelegensten Käufer einer Ware forschen. Das macht durchaus Sinn, denn nicht jede Station kauft Ihnen jedes Produkt ab. Auch die Raumschiff-Aufrüstung läuft nicht ohne Macken: So sehen Sie nur im Flug, nicht aber beim Händler, welche Waffen und Extras Ihre Motte besitzt – ein gutes Gedächtnis tut not. Zudem ist auch die Inzahlungnahme einer Kanone beim Kauf einer neuen im Kleingedruckten nicht vorgesehen. Reicht Ihr Geld für einen Kauf nicht aus, hilft der freundliche Kredithai von nebenan gerne weiter. Die Informationen über die zahlreichen Goodies sind mit beispielsweise »Ein mittlerer Antrieb« oder »Ein hervorragender Antrieb« sehr schwammig. Leider enthält selbst das Handbuch keine Übersicht aller Bauteile und Waffen. **(ra)**

Die überall errichteten, bizarr geformten Gebäude sind mit zahllosen Hangars ausgerüstet, in die Sie Ihr Autopilot sicher hineinfliegt. Einmal gelandet, dürfen Sie von einem sehr spartanischen Auswahlmenü aus den lokalen Weltraum-Basar besuchen, Aufträge annehmen oder, wenn möglich, Ihr Schiff aufrüsten und reparieren. Anders als bei Konkurrent »Privateer 2« sieht dort alles fast immer gleich aus.



Im Reich der acht Krater: Der Navigationsrechner hilft Ihnen bei der Routenplanung.

Roland Austinat ★★★★

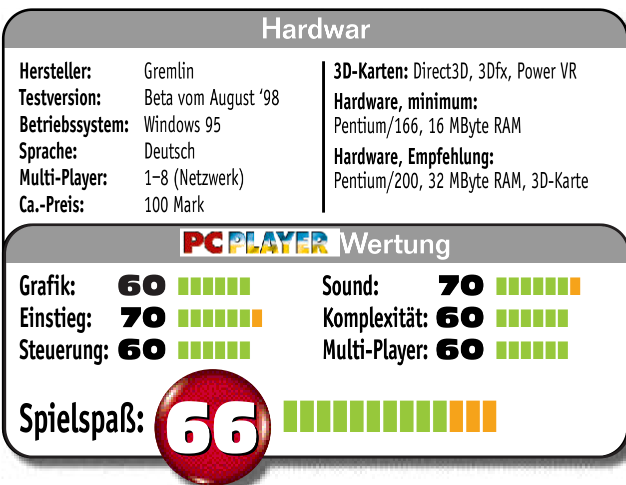
Im Wechselbad der Tester-Gefühle: Der erste Hardwar-Eindruck stimmte mich positiv: Endlich wieder ein nicht-lineares Weltraumspiel. Ein paar Stunden später wuchs der Groll ob einiger Interface-Probleme und viel zu geringer Handelsgewinne. Einen ganzen Tag später dann die Erleuchtung: Als skrupelloser Kopfgeldjäger verdient man am besten, kann sich schicke Raumschiff-Extras leisten und damit auch aktiv in die Geschichte um die Lazarus- und Klemp-G-Familien eingreifen. Dennoch stoßen die sehr unkomfortablen Handelsmenüs unangenehm auf: Warum haben die Programmierer nicht einfach eine Tabelle mit allen verfügbaren Gütern eingebaut? Warum muß es auf dem Titan so nebelig sein? Warum kann ich nicht mit anderen Schiffen kommunizieren? Aus der Mittelmäßigkeit reißen das Spiel geglückte Ideen wie der Wechsel zwischen Tag und Nacht, die ihm sogar eine taktische Note verleihen: Soll ich trotz mittlerer Energielevel noch den Piraten angreifen? Für Genre-Fans ist Hardwar trotz dieser Mängel einen vorsichtigen Blick wert.

+ Privateer auf einem Planeten

+ Coole Ambient-Rhythmen

– Magere Story

– Schauriges Benutzerinterface



Hardwar

Hersteller:	Gremlin
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx, Power VR
Hardware, minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 66

1998 OKTOBER



INDEX

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.

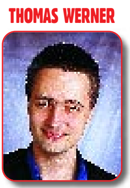

HEINRICH LENHARDT


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


MARTIN SCHNELLE


UDO HOFFMANN


THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Seite
Colin McRae Rally	Rennspiel	82	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	94
Knights and Merchants	Strategie	77	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	112
iF/A-18E	Flugsimulation	72	★★	★★	★★★	★★★★	★★	★★★	122
Rage of Mages	Rollenspiel	72	★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★	–	126
Bundesliga Manager 98	Wirtschaftssim.	70	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	134
Klingon Honor Guard	Action	70	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	100
Motorcross Madness	Rennspiel	69	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	106
Mayday	Strategie	68	★★★	★★	★★★	–	★★★	★★★★	136
Byzantine - The Betrayal	Adventure	67	★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	★★	144
Urban Assault	Action-Strategie	67	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	118
Hardwar	SF-Simulation	66	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★	128
Creatures 2	Simulation	65	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	142
Revange of Arcade	Spielesammlung	62	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★	★★★	138
Premier Manager 98	Strategie	60	★★★	★★	★★★	–	★★	–	143
Airline Tycoon	Wirtschaftssim.	59	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	140
Jet Fighter Fullburn	Flugsimulation	59	★★	★★★	★★	★★★	★★	★★★	125
Get Medieval	Action	54	★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★	127
Tellurian Defence	Action	38	★★	★	★	★	★	★★	120
Echelon	Strategie	37	★★	★	★★	–	★★	★★	145
Chart Breaker	Wirtschaftssim.	36	★★	★	★★	★	★	★	141
Zeus	Strategie	27	★	★	★★	★	★	★	120

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Heft
Final Fantasy 7	Rollenspiel	88	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/98
Unreal	Action	87	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/98
Civilization 2 Multiplayer	Strategie	85	–	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	8/98
Comanche Gold	Flugsimulation	85	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	7/98
Commandos	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/98
Conflict Freespace	SF-Simulation	84	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	8/98
Gex 3D	Geschicklichkeit	83	★★★★	★★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	7/98
MechCommander	Strategie	83	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/98
M.A.X. 2	Strategie	80	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	9/98
Red Sea Operations	Zusatz-CD	78	★★	★★★	–	★★★★	★★★	★★★★	9/98
Hardball 6	Sport	78	★★★	★★★★	★★	★★★	★★	★★★	7/98
KKND 2	Strategie	76	★★★★	★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	7/98
World League Soccer	Sport	76	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★★	7/98

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Bundesliga Manager 98

In der Fußball-Bundesliga tummeln sich gleichermaßen hoffnungsvolle Jungstars wie abgetakelte Veteranen. Die wenig verbesserte Neuauflage des »Bundesliga Manager« gehört eindeutig in letztere Kategorie.

Den Begriff »Bundesliga-Skandal« assoziiert man gemeinhin mit einigen Ergebnismauscheleien, die Anfang der 70er Jahre stattfanden. Der saftigste Skandal der 90er Jahre fand auf dem PC statt: Als Software 2000 mit »Bundesliga Manager 97« den vierten Teil seiner erfolgreichen Sportstrategie-Serie präsentierte, gingen republikweit die Käufer auf die Barrikaden. Kein Wunder: Die anfangs ausgelieferte Version war so Bug-verseucht, als wolle da jemand unbedingt die Kategorie »fehlerhafteste Spiele-Verkaufsversion« im Guiness-Buch der Rekorde erobern. Die Bundesliga ließ sich anfangs nicht managen, da sie in diesem Programm häufiger und heftiger abstürzte als derzeit der Karlsruher SC in der Zweitliga-Tabelle. Logik- und Rechenfehler machten das teure Stück nahezu unspielbar; erst im Laufe der Monate ließ sich die Software durch Patch-Geflicke zur genießbaren Version 1.35 befördern.

Das Hauptmenü unterscheidet sich nicht wesentlich vom Vorgängerspiel.

Mannigfaltig sind die Verschwörungstheorien, die sich um die Frage »Wie zum Teufel konnte man damals so eine halbgare Version ausliefern?« ranken. Die Verwicklung außerirdischer Mächte konnte nie bewiesen werden; wahrscheinlicher klingt die Verschlunzungs-Theorie: In der Hitze des Gefechts mit dem nahenden Erscheinungstermin wurden versehentlich Dateien aus veralteten Verzeichnissen aufs Master gebrannt. Daß die nicht minder gebrannten Kunden nachsichtig sind, hofft Software 2000 zwei Jahre später: Der fünfte und jüngste Teil »Bundesliga Manager 98« (BM 98) soll in diesen Tagen erscheinen.



◀ **Platzverweis: Die Animationen der 3D-Szenen sind von unverbesserter Grausigkeit.**



Alternative: Lassen Sie sich lieber den Verlauf am schlichten Spielzeit-Balken präsentieren. ▶

Was gibt's Neues?

Wichtiges Merkmal auch dieser Ausgabe sind die realistischen Spieler- und Vereinsnamen nebst akkuraten Wappen. Doch der Serienkenner reibt sich verwirrt die Äuglein: »Warum kommt mir das alles so bekannt vor?«. Nun, der BM 98 sieht nicht nur so

Kurt kommt

Die Väter der Bundesliga-Manager-Serie machen sich selbständig. Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier haben zwar noch am BM 98 mitgewirkt, ihre kreativen Energien aber anscheinend für »Kurt« aufgehoben. Dieser neue Fußball-Manager wird das erste Projekt ihrer neuen Firma »heart-line« sein und soll bereits im Oktober erscheinen. Vereinfachte Bedienung und Konzentration auf Spielbarkeit statt Effektorgien sollen das Sport-Strategiespiel mit dem griffigen Namen auszeichnen.



Erste Grafikstudien von heart-lines humoristischem Fußball-Manager »Kurt«.

aus wie sein Vorgänger, er spielt sich auch zu 99 Prozent identisch. Wie gehabt übernehmen Sie den Verein Ihres Herzens, um beginnend in Amateurlager, Zweiter oder Bundesliga den Kampf um Punkte und Titel aufzunehmen. Streng genommen schmeißt man nicht nur den Job des Managers, sondern kümmert sich auch um Trainerkram und präsidiale Entscheidungen. Von der Fanartikel-Bestellung über das Sichten neuer Spieler bis hin zum Vertragspoker mit abwanderungswilligen Stars gibt es einiges zu tun. Viele Detailfunktionen dürfen Sie auch der Automatik anvertrauen; besorgte Einsteiger schnappen sich dazu einen leichten Schwierigkeitsgrad. Den eigentlichen Spielablauf kann man wie ein richtiger Trainer nur begrenzt beeinflussen. Einwechslungen und Taktikänderungen (powern statt mauern – oder umgekehrt) gehören zu den wichtigsten Optionen. In der Halbzeit verbiegen Sie zudem durch Androhung von Straftraining oder spontane Sonderprämien-Spenden die Moralkurve Ihres Personals.

Im Spielablauf schlummert eines der wirklich wenigen neuen Features der 98er-Version. Bei Ecken, Freistößen und Elfmetern legen Sie jeweils spontan fest, welcher Spieler die Aktion ausführt. Basler hat heute einen guten Lauf und schon zwei Freistöße versenkt? Dann soll der Junge doch auch mal eine Ecke reinschnibbeln. Unverändert blieben hingegen die 3D-Spielszenen, deren plumpe Animationen schon vor zwei Jahren Haarausfall und Weinkrämpfe verursachten. Am besten verzichten Sie auf dieses Gestolper und lassen sich den Spielverlauf in übersichtlicher Textform präsentieren.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Wenn ich jetzt ein gehässiger Mensch wäre (und nichts liegt mir ferner), könnte ich mich in folgendes Urteil hineinsteigern: Software 2000 läßt sich zwei Jahre Zeit, um die Fehler aus seinem letzten Bundesliga Manager zu hauen und traut sich dann allen Ernstes, das Resultat als »neues« Programm zu veröffentlichen.

Der gravierendste Unterschied von BM 98 gegenüber BM 97 ist tatsächlich das Ausbügeln der Bug-Berge, mit denen man vor zwei Jahren nicht wenige Stammkunden vergrätzte. Und die müßten wirklich unter schwerer Amnesie leiden, wenn sie freudig zur neuen Version greifen würden. Die Verbesserungen sind dermaßen im subatomaren Detailbereich angesiedelt, daß ich beim besten Willen nicht das Gefühl habe, hier ein »neues« Programm zu spielen. Offensichtlich renovierungsbedürftige Notstandsgebiete wie die 3D-Grafik der Spielzusammenfassungen, einige Bedienungs-Umständlichkeiten oder die unrealistischen Regionalligen wurden dagegen nicht angerührt.

Die Crux bei der Bewertung ist aber die: Wenn man mal die ganze Vorgeschichte und die frappierenden Ähnlichkeiten zum Vorgänger wegläßt, ist der BM 98 für sich ein ordentliches Programm. Die Fülle an Details und nicht zuletzt die realistischen Namen und Vereinswappen sorgen dafür, daß der »Nur noch ein Spieltag«-Effekt zuschlägt: Das detaillierte Tüfteln am Team kann motivieren. Für Neukäufer mit Fußball-Faible ein durchaus lohnendes Programm.

- **+ Solides, komplexes Sport-Management**
- **+ Realistische Namen und Vereinsgruppen**
- **+ Hurra, weniger Bugs ...**
- **– ...aber sonst kaum Neues gegenüber dem Vorgänger**
- **– Defizite bei Grafik und Bedienung**



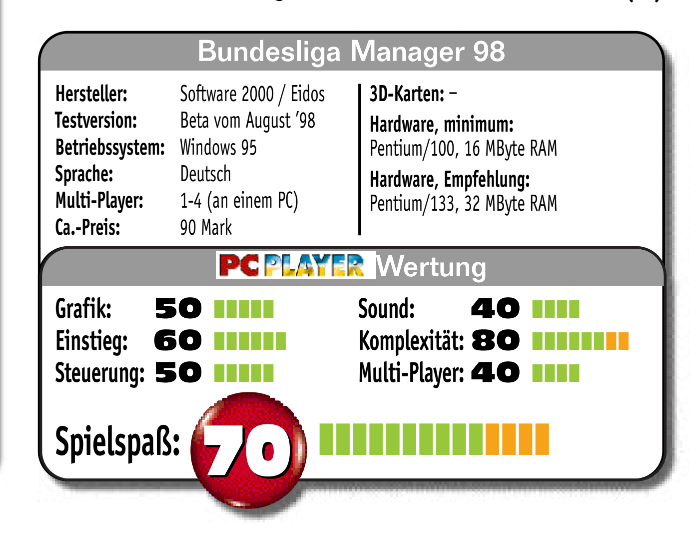
Kurzfristige Entscheidung während des Spiels: Wer darf die nächste Ecke treten?

Weitere Verbesserungen gegenüber BM 97 spürt man allenfalls mit der Lupe auf. So sind menschliche Mitspieler jetzt auch wieder aus einer Partie entfernbar. Damit das Ausbeuten des eigenen Nachwuchses vereitelt wird, können Sie nur noch zwei Jugendspieler pro Saison in den Profikader berufen. Und wenn Sie nebenbei noch die Nationalmannschaft übernehmen, sind Sie nicht mehr auf die Kadervorgaben des Computers angewiesen: Sie dürfen völlig frei aus dem Ligabestand an deutschpässigen Akteuren wählen und auch mal mit unkonventionellen Entscheidung für Schwung im DFB-Team sorgen.



Elber erblaßt bei der Mannschaftsaufstellung: Aus lizenzrechtlichen Gründen durften keine realistischen Spielerbilder verwendet werden.

Software 2000 will allen registrierten Käufern des Bundesliga Manager 97 einen Upgrade auf die 98er-Version anbieten. Der genaue Preis stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest; die Kunden sollen direkt angeschrieben werden. **(hl)**



Bundesliga Manager 98

Hersteller:	Software 2000 / Eidos
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-4 (an einem PC)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	40
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	50	Multi-Player:	40

Spielspaß: 70

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

Mayday

»Die Zukunft wird kriegerisch« prophezeien neun von zehn Spieledesignern. Da möchte sich auch dieses Programm nicht ausschließen, bei dem drei Parteien um die totale Weltherrschaft ringen.



Die brennende Fabrikanlage neben der Autobahn kann mit einem Spezialfahrzeug wieder repariert werden.

Auf die UNO wird noch ein Haufen Arbeit zukommen, wenn die Prognosen der »Mayday«-Entwickler zutreffen. Schließlich sagen diese eine Welt voraus, in der Krieg wieder zum Normalzustand geworden ist. Robotertruppen übernehmen in der Fiktion das schmutzige Geschäft des Kämpfers und ersparen dem realen Spielehersteller dadurch praktischerweise die übliche Gewaltdiskussion. Drei Machtblöcke balgen sich in der düsteren Zukunftswelt um einen möglichst großen Einfluß: Der von Ayatollah Karim angeführte »Südliche Block« ist dabei ein sehr junger Faktor und wurde gebildet aus etlichen Staaten des Nahen Ostens. Daneben existiert der »Vereinigte Kontinent von Amerika« mit dem außenpolitischen Hardliner Davidson als Präsident, der ganz Lateinamerika seinem Reich einverleibt hat. Schließlich will auch die »Asiatische Förderation« ein Wörtchen mitreden; Rußland und China zählen zu ihren mächtigsten Mitgliedern, aber das Sagen hat ein waschechter Kaiser.

Der Spieler entscheidet sich zunächst, auf welcher Seite er kämpfen möchte. Jede der drei Kampagnen besteht aus 13 bis 14 Einzelmissionen unterschiedlichen Charakters. Darunter befinden sich Terroraufträge, bei denen eine Tagung von Staatschefs mit wenigen Soldaten sabotiert wird, oder typisch militärische Operationen. Unter anderem landen Sie mit Booten an einem Strand, evakuieren Wissenschaftler oder zerstören strategisch wichtige Anlagen.

Kleine Videos ermöglichen es dem Spieler, sich besser mit der jeweiligen Seite zu identifizieren.

Vor jedem Einsatz können Sie in der Zentrale geheimes Material von einem Spion erwerben. Auch Wissenschaftler bieten ihre Erfindungen an, unter denen man auswählen darf. Für beide Zwecke steht dabei nur ein begrenztes Budget zur Verfügung, so daß die Ausgaben sorgfältig überlegt werden sollten.

Die eigentlichen Kämpfe finden in unterschiedlichen Ländern statt, was den Spieler zugleich mit diversen Landschaftstypen von der Wüste bis zur Küste konfrontiert. Nicht aufgeklärtes Gelände ist dabei wie üblich abgedunkelt und sollte mit schnellen Spähfahrzeugen erkundet werden. Höhenunterschiede spielen eine spürbare Rolle für die Feuerkraft der Waffen und lassen sich nicht von allen Fahrzeugen überwinden. Um das Terrain besser einzuschätzen, kann ein Gitternetz über die Gegend gelegt werden.

Da Sie keine neuen Gebäude errichten dürfen, ist es essentiell, gegnerische Anlagen rasch einzunehmen und dort neue Truppen zu produzieren. Zuvor sollten Sie aber erst einen Blick auf die aktuell verfügbare Geldmenge werfen, die eine zusätzliche Beschränkung für die Erweiterung der Armee darstellt.

Neben Kampfdroiden ziehen unterschiedlich starke Panzerfahrzeuge, Transporter, Schiffe und Hubschrauber für den Feldherrn in die Schlacht. Jeweils über 20 Einheitentypen stehen den Kriegsparteien zur Verfügung, wozu noch Minen, Produktionsbeschleuniger und ähnliche Extras kommen. Spezialfahrzeuge erlauben die Repara-



Landeschiffe setzen Truppen an der Küste von Malta ab, die jedoch sofort auf heftige Gegenwehr stoßen.





Am oberen Bildschirmrand ist aufgeführt, welche Einheiten hier produziert werden können.

tur von Einheiten oder beschädigten Gebäuden und sollten sorgsam geschützt werden. Artilleriegeschütze werden zwar in transportfähigen Kisten geliefert, sie sind jedoch nicht mehr zu bewegen, sobald man sie erst einmal aufgebaut hat. In höheren Missionen stehen Militärsatelliten mit ihren starken Laserwaffen im Orbit bereit und können gegen Bodenziele eingesetzt werden.

Verhaltensänderung per Knopfdruck

Für die Steuerung der Truppen benötigt man neben der Maus auch die Tastatur. Zwar lassen sich Bewegungs- und Angriffsbefehle per Mausklick erteilen, doch damit alleine kann man nur wenige Aufträge erledigen. Schließlich setzt man in Kombination mit einem Tastendruck Wegpunkte, läßt störende Hindernisse beseitigen oder zieht die Kämpfer zurück. Auch die Einteilung und Steuerung von bis zu zehn Kampfverbänden ist mühelos möglich.

Außerdem aktivieren Sie per Druck auf die Funktionstasten eines von fünf Verhaltensmustern für die gerade ausgewählten Einheiten. Im Angriffs-Modus suchen sich die Droiden und Fahrzeuge selbständig einen Gegner und machen diesen (hoffentlich) nieder. Im Verteidigungs-Modus nehmen die Recken bei Feindkontakt automatisch Reißaus. Mitunter lassen sich auf diese Weise ganz vorzügliche Hinterhalte erstellen, indem etwa ein schnelles Spähfahrzeug aufgestöberte Gegner zu den auf einer Anhöhe wartenden Panzern lockt. Darüber hinaus können Sie die Anweisung zum Bewachen einer Stellung erteilen, nur direkte Befehle gelten lassen oder die künstliche Intelligenz aktivieren. Letztere verleiht den Kampfmaschinen ein gewisses Eigenleben und läßt sie auf Angriffe automatisch reagieren.

Mit steigender Erfahrung nimmt die Durchschlagskraft und Panzerung einer Einheit zu. Ihre Erfahrungsstufe ist an der unterschiedlichen Anzahl von Sternchensymbolen erkennbar, wenn man den Info-Bildschirm aufruft. Langsame Fußtruppen oder bestimmtes Zubehör bringt man am schnellsten mit gepanzerten Transportern zum Einsatzort. Generell beschleunigt die Benutzung vorgegebener Straßen die Bewegung der Fahrzeuge recht ordentlich.



Bei den Einsatzbesprechungen sollte man besonders die Karten sorgfältig studieren.

Bis zu vier Spieler dürfen im Multiplayer-Modus aufeinandertreffen. Allerdings sind dabei ausschließlich Partien in einem Netzwerk möglich. **(tw)**

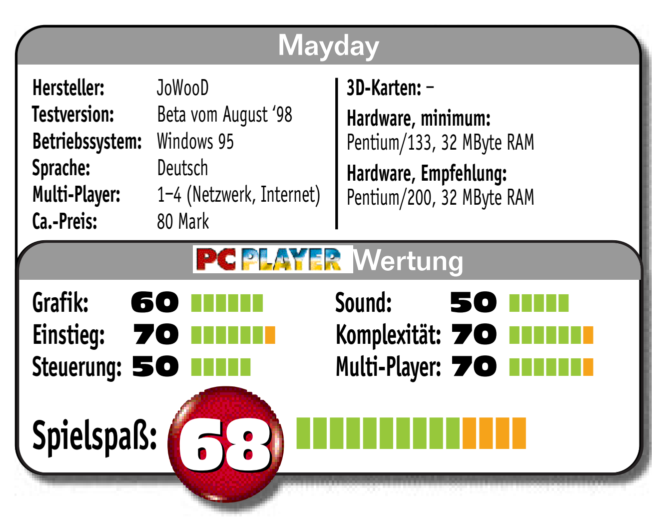
Thomas Werner ★★★★

Der Strom an Echtzeit-Strategiespielen reißt nicht ab, obwohl sich viele von ihnen beängstigend ähneln und es auch in Hinsicht auf die Qualität oft nur geringe Unterschiede gibt. Wie beruhigend, daß ab und an Titel auftauchen, die wenigstens durch kleine Neuerungen positiv auffallen. Zu letzteren gehört Mayday, bei dem man merkt, daß sich die Entwickler wirklich ein paar eigene Gedanken gemacht haben. Die Kurzbefehle, mit denen sich das Verhalten der Einheiten auf ein paar sehr brauchbare Grundtypen festlegen läßt, sind zweifelsfrei clever ausgedacht. In mehreren Situationen hat mir die Anwendung dieser Befehle das Überleben einer Mission wesentlich erleichtert.

Nette Videos werten die Missionsbeschreibungen deutlich auf und lassen Atmosphäre entstehen. Der Verzicht auf den Bau neuer Rüstungsfabriken begrenzt die Zahl der produzierbaren Einheiten und stärkt dadurch das strategische Element.

Ein ärgerliches Manko ist allerdings die besonders miese Wegfindungs-Routine, welche die eigenen Truppen vollkommen verwirrt in der Gegend herumtappen läßt. Hinzu kommt eine sehr ungenaue Steuerung, die eine hohe Konzentration und oft mehrmaliges Probieren erfordert, um tatsächlich genau die gewünschten Fahrzeuge zu erwischen. Hier hätte man ruhig zusätzliche Arbeit investieren können, um dieses ansonsten durchaus spaßige Strategiespiel noch bekömmlicher zu machen.

- **+ Kaum Einheiten-Massenproduktion**
- **+ Clevere Verhaltens-Befehle**
- **+ Nette Videos**
- **− Miese Wegfindungs-Routine**
- **− Schwammige Steuerung**



Mayday

Hersteller:	JoWooD	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom August '98	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	50	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68

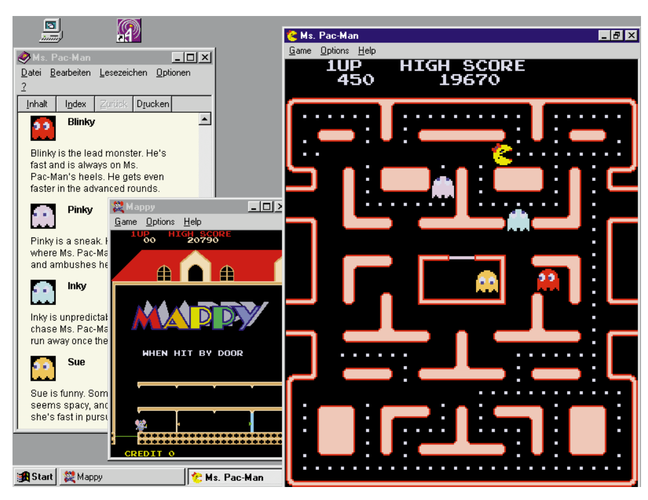
Spielesammlung für Nostalgiker

Revenge of Arcade

In den frühen 80er Jahren schraubten die japanischen Spielebastler von Namco Arcade-Automaten am laufenden Band zusammen. Fast zwei Jahrzehnte später verhilft Microsoft fünf Action-Opas zum Windows-Comeback.

Mit dem Alter ist es so eine Sache. Der stetig nagende Zahn der Zeit kann modische Strömungen, Automobile und Spielestandards regelrecht hinrichten. Doch wenn man lange genug wartet, ist etwas so »out«, daß es schon wieder »in« ist. Erschreckende Kleidungsgewohnheiten der 70er Jahre erweisen sich als en vogue, das veraltete Kraftfahrzeug mutiert zum ehrfürchtig bestaunten Oldtimer, und das vorsintflutliche Spiel wird zum Software-Veteran, dem man alle technischen Rückständigkeiten selig lächelnd verzeiht. Inzwischen ist das Medium »Computerspiele« schon so heftig in die Jahre gekommen, daß die nostalgische Preisung seiner Pionierprodukte alltäglich geworden ist. Selbst der ehrwürdige »Spiegel« lobte den Spielautomaten-Emulator »MAME«; PC Player huldigt allmonatlich in der Rubrik »Hall of Fame« den alten Meistern.

Eine der ersten Firmen, die sich um die professionelle Konservierung alter Spiele verdient machten, ist Microsoft. Viele Zeitgenossen würden zwar eher eine 72-strophige Lobeshymne auf ihr örtliches Finanzamt schmettern, als daß ihnen auch nur eine nette Silbe zu Microsoft über die verkniffenen Lippen käme. Dabei leistete das Windows-Imperium bereits 1993 mit »Microsoft Arcade« einen wichtigen Beitrag zur Klassikererhaltung. Die Wiederbelebung historischer Programmierkunst erntete nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch so manchen Dollar. Nach dem Hitparaden-Dauergast »Return of Arcade« schiebt Microsoft jetzt folgerichtig den dritten Teil »Revenge of Arcade« nach.



Für die Windows-Wiedergabe der Spiele-Oldies können Sie zwischen zwei Fenstergrößen wählen.

Titel: Mappy
Baujahr: 1983
Beschreibung: Mappy moppelt Diebesgut requirierend durch mehrstöckige Häuser. Zum Etagenwechsel springt er auf Trampolinfelder. In der Schwebe sind die ihn stets verfolgenden Gegner quasi Luft. Kollidiert man hingegen mit festem Boden unter den Füßen, ist ein Leben futsch. Mappy beherrscht weder Schuß noch gezielten Sprung, legt aber durch gut getimeten Türenaufriß garstige Knödelmöpse flach. Doch vor allem kommt es auf das Trampolin-Timing an.
Kult-Faktor: gering: »Ist das nicht ein Federmäppchen-Hersteller?«.
Spielspaß-Frische: hoch. Mappy mobilisiert erstaunliche Spielbarkeits- und Suchtreserven.



Zum Medium-Preis von knapp 60 Mark erhalten Sie diesmal eine Sammlung von fünf pixelgenau nachprogrammierten Spielen, die sich zwischen 1980 und 1985 als Markstückgräber bewährten. Alle Oldies stammen aus den Denkfabriken des japanischen Automatenherstellers Namco. Mit Abstand populärstes Programm im Ange-

Heinrich Lenhardt



Wir leben in einer Zeit, in der Softwarefirmen verzweifelt Sprüche wie »Boah, mit Bump-Mapping!« auf ihre zäh spielbaren Technikwunder stickern, um damit die Fachbegriff-geile Laufkundschaft zu ködern. Vielleicht liegt es an solchen Auswüchsen, daß ich immer lauter »Meins! Meins!« schreie, wenn Testmuster wie Revenge of Arcade in unserer Redaktion aufschlagen. Gehandicapt durch eine Handvoll Kilobyte und müde Grafikfähigkeiten mußten die Designer von anno dazumal mächtig am Spielwitz feilen.

Doch die dritte Arcade-Sammlung von Microsoft ist nicht unbedingt die beste. Hier fehlt es einfach an namhaften Stars: Neben Ms. Pac-Man gibt es vier weitere Repräsentanten mehr oder weniger solider Spieldesignkunst, aber Kultfaktor und Wiedererkennungswert halten sich bei Motos & Co. in Grenzen. Zu bemängeln auch die karge Abspeisung in Sachen Hintergrundinfos: Es gibt keine Interviews mit den Automatenentwicklern von damals, wie man sie von Midways »Arcade's Greatest Hits« kennt.

Als preiswerte Sammlung drolliger Mini-Actionspiele kann die süße Rache trotz solcher Abstriche gefallen. Keines der Spiele von Revenge of Arcade beschäftigt einen länger als 20 Minuten am Stück. Doch dafür werde ich Mappy auch dann noch rauskramen und daddeln, wenn die meisten aufgeblasenen Bump-Mapper dieser Welt schon längst von meiner Festplatte geflogen sind. Wessen Wahrnehmungsvermögen hingegen erst oberhalb von 3D-Beschleunigung und Surround-Soundtrack die Arbeit aufnimmt, der investiere seine 60 Mark lieber anderweitig.

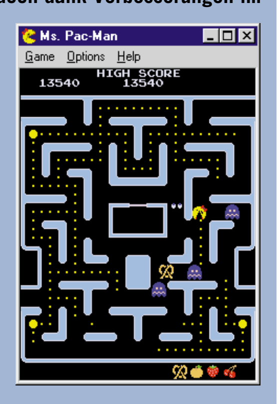
+ Ideal für den kleinen Action-Hunger
+ Authentische Spielautomaten-Umsetzungen
+ Simpler 80er-Jahre-Spielwitz ...
– ... mit simpler 80er-Jahre-Technik
– Nicht jeder Oldie ist ein Evergreen

Titel: Motos
Baujahr: 1985
Beschreibung: Es gibt nicht viele Orte im Universum, die härter umkämpft sind als Badestrand-Quadratmeter auf Mallorca. Werden im Urlaub die Territorialkämpfe mit lappigen Handtüchern ausgefochten, erinnert der Verdrängungswettbewerb bei Motos eher an Auto-Scooter im Weltraum. Unser Gefährt drängt Bälle, Stachelwutzis und anderen wehrhaften SF-Schrott von engen Plattformen. Die zu entsorgenden Widersacher schubsen zurück – wohl dem, der Power-Kapseln sammelt und damit seine Rammkräfte steigert. Geschossen wird nicht, gesprungen nur nach Einsatz eines Extras.



Kult-Faktor: gering. Relativ originelles Actionspiel, das aber unspektakulär unterging.
Spielspaß-Frische: mittel. Jeder rempelt gegen jeden – simpel, aber spaßig.

Titel: Ms. Pac-Man
Baujahr: 1980
Beschreibung: Ein gelbes Etwas mit Lippenstift, langen Wimpern und Schleifchen auf dem kahlen Haupt mampft sich durch ein pillenübersätes Labyrinth: Das kann doch nur Ms. Pac-Man sein, die nichteheliche Lebensgefährtin des berühmtesten Videospiele-Vielfraßes aller Zeiten. Groß ist die Ähnlichkeit, doch dank Verbesserungen im Detail gilt die Miß als der bessere Pac-Man. Verwinkelte Labyrinthe mit Seitendurchgängen machen die Flucht vor dem Geisterquartett spannend.

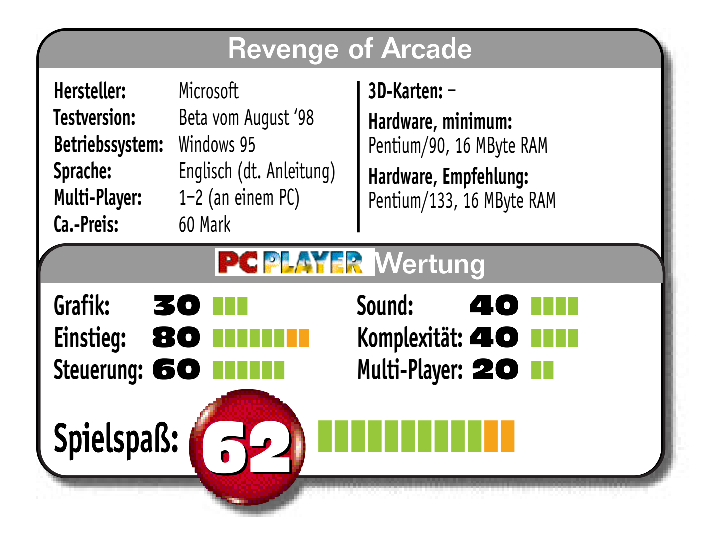


Kult-Faktor: hoch. Wer Pac-Man nicht kennt, muß die letzten Jahrzehnte in einem tibetanischen Kloster ohne Stromversorgung verbracht haben.
Spielspaß-Frische: hoch. Das gar nicht leichte Labyrinth-Versteckspiel entlädt auch beim zillionsten Versuch puren Videospiele-Urspaß.

Dieses quietschige Menü installiert die Arcade-Kostbarkeiten auf Ihre Festplatte.

bot ist »Ms. Pac-Man«, die dezent verbesserte Zweitausgabe des wohl bekanntesten Labyrinth-Mampfspiels der Welt. Auch vom Dauergeballer »Xevious« hat der eine oder andere schon gehört, doch ab »Motos« und »Mappy« wird's exotisch. Wer diese Automaten nicht kennt, wird über ihren quicken Spielwitz um so erfreuter sein. Die einzige überflüssige Sättigungsbeilage im Sortiment ist der Renner »Rally-X«, dessen Mikro-Spielprinzip in den letzten 18 Jahren mehr Schimmel angesetzt hat als ein gleichaltriges, dick gebuttertes Marmeladen-Toastbrot.

Mit einem peppig gestylten Installationsmenü werden die fünf Spiele auf die Festplatte geschrabbelt, wo sie dann darauf warten, als schnell zugängliche Pausensnacks aufgerufen zu werden. High Scores werden gespeichert, und der Schwierigkeitsgrad ist partiell einstellbar. Wie bei den Automatenvorlagen gibt es keinerlei Möglichkeiten, mittendrin den Spielstand zu sichern. **(hl)**



Revenge of Arcade

Hersteller:	Microsoft
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (dt. Anleitung)
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)
Ca.-Preis:	60 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	40
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	60	Multi-Player:	20

Spielspaß: 62

Titel: Rally-X
Baujahr: 1980
Beschreibung: Auto fährt geradeaus. Auto fährt um Kurven. Auto ist ständig in Bewegung: bremsen und Stillstand verboten. Zum Glück hoppeln keine brünstigen Kröten oder niedliche Feldhamster vor die tödlichen Reifen des von uns gesteuerten Dauerfahrers. Aber Felsbrocken verursachen dicke Dellen, ebenso wie die uns verfolgenden Häscher. Dann mal schnell einen Blick auf die Radarkarte geworfen, wo gelbe Pixelchen die Standorte der aufzusammelnden Fähnchen signalisieren. Sonst irren wir ziellos wie ein Taxifahrer am ersten Arbeitstag durch die frugalen Labyrinthe.



Kult-Faktor: gering. Hatte schon seine Gründe, daß dieses schlichte Rennspiel nach 1980 ganz schnell vergessen und verdrängt wurde.
Spielspaß-Frische: gering. Das Fähnchensammeln ist arg primitiv; der Erfolg zu einem großen Teil auch Glückssache.

Titel: Xevious
Baujahr: 1982
Beschreibung: Raumschiffe vor Flußlandschaften: Vertikal schwebt unser Gleiter über Wiesen und Strände, die Gegner des bösen Imperiums sind nicht fern. Nicht nur in der Luft wird geballert; ein Fadenkreuz markiert die Aufschlagpunkte der separat zu werfenden Bodenbomben. Neben solcher Vernichtungsvielfalt gibt es bemerkenswert durchtriebene Gegner, deren Flatterkurs sich an unserem Flugverhalten orientiert. Historisch wichtig: eines der ersten Ballerspiele mit dickem Obermotz am Levelende.



Kult-Faktor: mittel. Xevious war einer der erfolgreicheren Spielautomaten in den Jahren nach »Space Invaders« – aber kein kolossaler Klassiker.
Spielspaß-Frische: mittel. Fliegen und ballern ohne Extrawaffen – viel Nostalgie-Tränenflüssigkeit muß die Augen trüben, damit dauerhaftes Entzücken aufkommt.

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Airline Tycoon

Wozu Aktien kaufen, wenn man sein Geld auch mit einer aufstrebenden Fluggesellschaft verdienen kann ... und so nebenbei noch jede Menge hübscher Stewardessen kennenlernt?

Wenn Vielflieger von klapprigen Maschinen, verhärmten Flugbegleiterinnen, Gummibrötchen als Hauptmahlzeit und einem Kamikaze-Piloten in der Hauptrolle erzählen, kommt leicht der Gedanke auf: »Das kann ich auch!« Investiert man dann aber tatsächlich seine sauer verdienten Millionen in den Kampf um die Flugpassagiere, stellt sich schnell heraus, mit welch harten Bandagen um Miles & More gestritten wird.

»Airline Tycoon« bringt Sie in exakt diese Situation. Als Manager einer Fluglinie versuchen Sie, keinen Absturz zu erleiden. Sie sollten sich zuerst an den sechs Missionen erproben, wobei ein Kurztutorial das geschäftliche Abheben stark erleichtert. So gerüstet, kann man dann seinen bevorzugten Heimatflughafen auswählen und sich in die Schlacht gegen die drei Computergegner stürzen. Die Tage verlaufen stets ähnlich: Am Morgen findet die Besprechung beim Flughafenchef mit einer Bewertung Ihrer bisherigen Leistungen statt. Danach kontaktieren Sie im eigenen Büro per Telefon Ihre Angestellten und Niederlassungen. Über das Personalbüro stellen Sie weitere Piloten, Flugbegleiter oder Berater ein und entlassen überflüssige Mitarbeiter. Flugaufträge werden im Reisebüro vergeben, wobei Sie die Reichweite und Sitzplatzkapazität Ihrer Flotte berücksichtigen sollten. Zurück im Büro sind die Flugpläne für die einzelnen Maschinen festzulegen. Zusätzliche Flieger erwirbt man gebraucht im Museum, das sich in diesem erzkapitalistischen Spiel ebenfalls irgendwie über Wasser halten muß. Geldgeschäfte erledigt man in der Bank, Führungskräfte-Zubehör wie Handys gibt es im Laden, und die Werkstatt repariert Ihre fliegenden Kisten. Im Bedarfsfall ändert man die Ausstattung der einzelnen Flugzeuge oder spart am zu servierenden Essen.

Im Flughafengebäude selbst läßt sich regelrecht Marktforschung betreiben: Die potentiellen Fluggäste laufen nämlich mit Denkblasen über dem Kopf herum und signalisieren so, was sie gerade beschäftigt. Oft lohnt es sich, vorübergehend mit einem Konkurrenten zu kooperieren, um dessen Niederlassungen mitzunutzen. Die Gespräche mit anderen Personen sind comicartig animiert und mit Sprachausgabe unterlegt. Ende des Jahres soll ein Patch erscheinen, damit man zusätzlich im Netzwerk gegen menschliche Konkurrenten antreten kann. **(tw)**



Im Flughafengebäude können Sie das Treiben beobachten und Ihre Schlüsse daraus ziehen.



Die Flugpläne sollten sorgfältig zusammengestellt werden.



Thomas Werner ★★★

Airline Tycoon illustriert sehr schön, wie französische Grafiker selbst eine wenig originelle deutsche Wirtschaftssimulation aufpeppen können: Beim Gang durch das Flughafenterminal kommt tatsächlich Reisefieber auf, und die Animationen sind hinlänglich amüsant. Ansonsten bietet das Programm vom obligatorischen Büro bis zur Bank alles, was man in diesem Genre erwartet. Zusätzlich haben die Entwickler natürlich die wichtigsten Elemente einer Fluggesellschaft eingebaut und lassen dem Spieler jede Menge Eingriffsmöglichkeiten selbst bei den Flugzeugsitzen. Trotz der Funktionsvielfalt wirkt Airline Tycoon nicht überladen oder unübersichtlich.

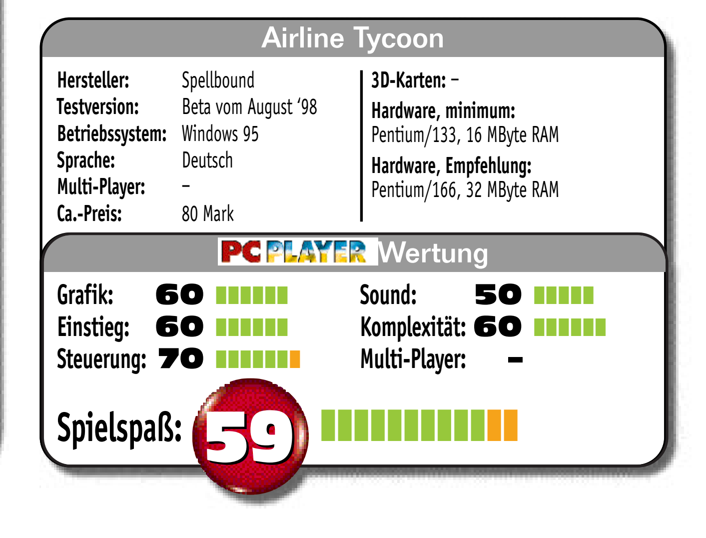
Leider ist die Jagd nach Geld auf Dauer meist nur an der realen Börse oder bei Quizshows einigermaßen spannend. Sicher, die sechs Missionen sind für eine Weile durchaus reizvoll, die meisten Aktivitäten werden allerdings bald zur Routine. Dies gilt besonders, wenn man erst einmal das Grundprinzip für den Erfolg durchschaut hat. Menschliche Gegenspieler könnten da für neue Motivationsschübe sorgen, bis zum Erscheinen eines Patches bleiben diese jedoch ausgesperrt. Wer klassische Wirtschaftssimulationen mag, kann Airline Tycoon dennoch eine Chance gewähren.

+ Gefällige Präsentation

+ Mehrere Missionen

− Auf Dauer eintönig

− Noch fehlende Mehrspieler-Option



Airline Tycoon

Hersteller:	Spellbound	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom August '98	Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	80 Mark		

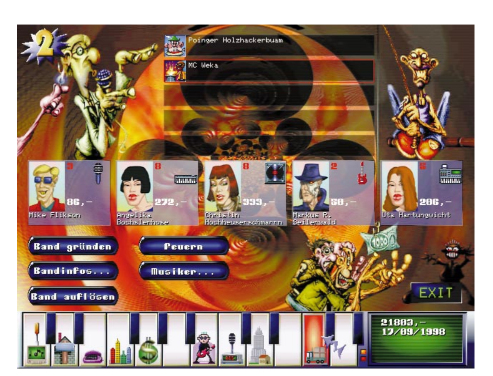
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 59

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

Chartbuster



Je qualifizierter die Musikanten, desto höher die Gehaltsforderungen.

Wer öfters mal bei VIVA reinzappt oder den öffentlich-rechtlichen Musikantenstadl-Insassen lauscht, hat es schon immer geahnt: Mit Moneten, Marketing und munterem Management läßt sich jeder Blödsinn in die Hitlisten bringen. Bei »Chartbuster« spähen Sie in sechs Musikrichtungen nach mehr oder weniger talentierten Künstlern, formieren aus ihnen Bands, lassen diese dann Alben besingen und in Tourneen auf die Menschheit los. Vertriebswege müssen erschlossen und genügend CD-Rohlinge samt Hüllen im Lager gebunkert werden. Runde für Runde klappern Sie die Standbild-Abteilungen Ihrer wachsenden Hitfabrik ab, sammeln goldene Schallplatten und sabotieren die Sangeskünste der Konkurrenzfirmen. **(hl)**

Heinrich Lenhardt 

Oh Wunder programmierter Einfallslosigkeit: Man müßte nur ein paar Bilder und Texte austauschen, um mit dem selben Spiel Gartenzwergfabriken, Bestattungsunternehmen oder Bundesbehörden zu simulieren. Einnahmen hier, Ausgaben da und nicht viel dazwischen – Chartbuster ist ein Mustervertreter der (vergeblich totgehofften) Gattung »typisch deutscher Wirtschafts-Langweiler«.
Aus der Musikszene hätte man ein bißchen mehr rauskitzeln können als die ermüdende Suche nach dem billigsten Zulieferer. Relativer kreativer Höhepunkt ist das Benennen von Bands und Songtiteln. Chartbuster ist lediglich so komplex wie der Text eines durchschnittlichen Modern-Talking-Songs.

+ Die schillernde Musikindustrie ...

– ... in einem unschillernden Langweiler

– Ausgelaugtes Spielprinzip

Chartbuster

Hersteller:	New Generation Software
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	70 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/120, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	30
Einstieg:	70	**Komplexität:**	30
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 36

Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Creatures 2

Wo das Tamagotchi aufhört, fängt »Creatures« erst an: Künstliche Intelligenz, ein kleines Ökosystem und etwas Gentechnik sind die Bestandteile dieser ambitionierten Lebenssimulation.

Kleine Kinder und junge Hunde haben mehr gemeinsam, als ihren Erziehungsberechtigten lieb ist: Sie brauchen unendlich viel Zuwendung und Geduld. Wer da glaubt, sie mit ein paar aus Büchern angelesenen Tricks wie Maschinen programmieren zu können, irrt gewaltig. Besonders Menschenkinder haben einen starken Willen und schon sehr früh eigene Vorstellungen davon, wie alles zu laufen hat.



Die zu entdeckende Welt ist äußerst vielfältig.

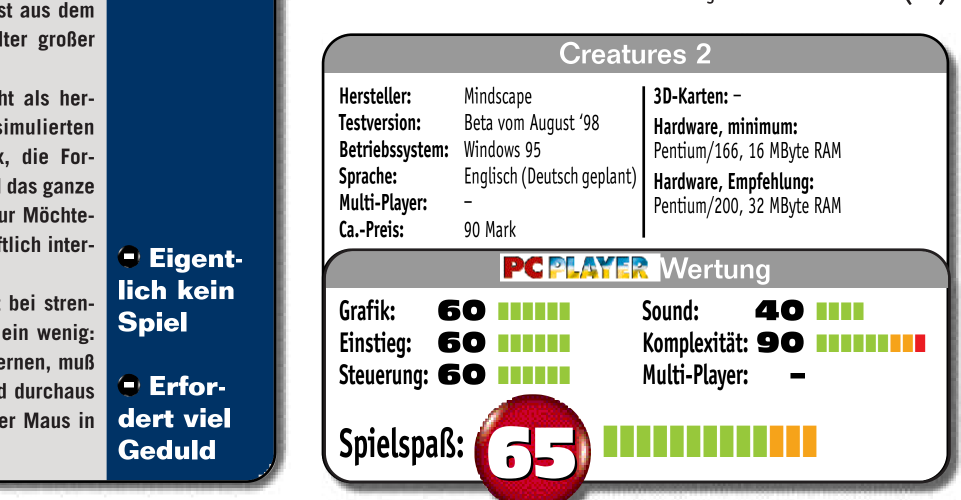
Genau so verhalten sich auch die Norn in der künstlichen Miniaturwelt von »Creatures 2«. Per Mausklick brüten Sie zunächst eines von sechs Eiern aus, die den Ursprung für alle weiteren Norn-Generationen bilden. Ein jedes schlüpfende Pelztier hat seinen eigenen Kopf und läßt sich vom Spieler bestenfalls zu bestimmten Aktivitäten anregen. Dabei kann man den Wichten eine einfache Sprache beibringen, sie belohnen oder bestrafen und ansonsten ihrer Neugier viel Spielraum lassen.

Die künstliche Intelligenz der Geschöpfe ist beachtlich, besonders da sie in der Lage sind, völlig eigenständig neue Verhaltensmuster und Aktivitäten zu entfalten. Herumliegende Gegenstände werden von den Norn untersucht und der Umgang mit ihnen erlernt. Der Spieler kann sich als Forscher betätigen und sich mit dem Körperbau und den genetischen Eigenschaften der künstlichen Lebewesen befassen. Es ist sogar möglich, am Stoffwechsel herumzupfuschen und die Auswirkungen unterschiedlicher chemischer Substanzen zu studieren.

Die Umwelt basiert auf einem kompletten Ökosystem mit wechselnden Wettereinflüssen, Pflanzen, Fischen, Insekten und einer akkuraten Umsetzung wichtiger physikalischer Prinzipien. Im Vergleich mit dem Vorgänger ist die Welt »Albia« doppelt so groß und enthält viele neue Gegenstände wie unterschiedliches Spielzeug, Teleporter und Aufzüge, an denen sich die Kreaturen austoben dürfen. Zudem bevölkern die hinterhältigen Grendels und die putzigen Ettins die Gegend und interagieren mit den Norn.

Man selbst ist mit einer wahlweise sichtbaren oder unsichtbaren Hand in Albia präsent und kann nur die Bereiche einsehen, in denen sich die Norn gerade aufhalten.

Irgendwo soll zudem eine gentechnische Maschine zu finden sein, mit der das genetische Material zweier Lebewesen verschmolzen werden kann. Immerhin hat so ein Norn 550 Gene. Die konventionelle Vermehrung beherrschen sie und die anderen Lebewesen in der Miniwelt sowieso eigenständig und sorgen im Idealfall für ausreichenden Nachwuchs an Studienobjekten. **(tw)**



Thomas Werner ★★★★

Es ist fast unmöglich, nicht von den pelzigen Norn angetan zu sein. Wer sie über den Bildschirm wuseln sieht, spürt sofort Elterninstinkte in sich aufkeimen. Und hat man erst einmal damit angefangen, den drolligen Wesen ein paar Worte beizubringen, wird man im Handumdrehen zum begeisterten Pädagogen. Hier eine Belohnung, dort ein kleiner Klaps, und nach einer Weile ist aus dem verspielten kleinen Norn ein verspielter großer Norn geworden.

Tatsächlich sollte man Creatures nicht als herkömmliches Spiel betrachten. Die simulierten Zusammenhänge sind derart komplex, die Forschungsmöglichkeiten so vielfältig und das ganze System so durchdacht, daß es nicht nur Möchtegern-Eltern, sondern auch wissenschaftlich interessierte Computerbesitzer fesselt.

Leider leidet unter dieser Genauigkeit bei strenger Betrachtungsweise der Spielspaß ein wenig: Um die Norn und ihre Welt kennenzulernen, muß man viel Muße haben, beobachten und durchaus stillsitzen können, ohne ständig mit der Maus in der Gegend herumzuklicken.

- **+ Lernende Knuddelwesen**
- **+ Wissenschaft faszinierend aufbereitet**
- **– Eigentlich kein Spiel**
- **– Erfordert viel Geduld**

Creatures 2

Hersteller:	Mindscape	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom August '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	40
Einstieg:	60	Komplexität:	90
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 65

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Premier Manager 98



Die Grafik bei den Spielzusammenfassungen basiert auf der »Actua Soccer 2«-Engine.

Das sportliche und finanzielle Wohlergehen eines Kicker-ensembles liegt in Ihren Händen: Mit wenigen Änderungen gegenüber der Vorgängerversion veröffentlicht Gremlin jetzt schon zum fünften Male seinen »Premier Manager«. Neben der aktualisierten Spielerdatenbank und einem erhöhten Schwierigkeitsgrad fallen noch leicht erweiterte taktische Möglichkeiten als Neuerungen ins Auge. Wie gewohnt kann man nur in der englischen Liga antreten. Geblieben sind auch die übersichtliche Bedienung und die – nach Manager-Maßstäben – erstaunlich schöne Spielgrafik. **(Thierry Miguet/hl)**

Thierry Miguet ★★★

Eigentlich ganz nach meinem Geschmack: kein grafischer Schnickschnack, übersichtliche Statistiken und eine intuitive Bedienung, die Mannschaftsumstellungen zum Kinderspiel machen. Auch die bei der Konkurrenz eher läppischen Zeitungskommentare vermisse ich kaum. Erweiterte Statistiken wie Heim- oder Auswärtstabellen hätten dem Produkt aber sicherlich gut getan.
Einige technische Ungereimheiten stoßen mir zudem unangenehm auf: Spieler haben nur 87 Minuten gespielt, obwohl die Schiedsrichteruhr erst nach 91 Minuten stehen blieb; Stürmer schießen Eigentore aus 60 Metern. Die ärgste gelbe Karte ist das Fehlen von Bundesliga-Teams und –Spielern.

- **+ Ansehnliche Grafik**
- **+ Ausführliche Spielerdatenbank**
- **– Nur englische Teams**

Premier Manager 98

Hersteller:	Gremlin
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–20 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 60



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Byzantine
The Betrayal

Schillernder Orient: In Istanbul, einer Stadt voller Geheimnisse, waten Sie durch einen Sumpf von Intrigen und Verbrechen.



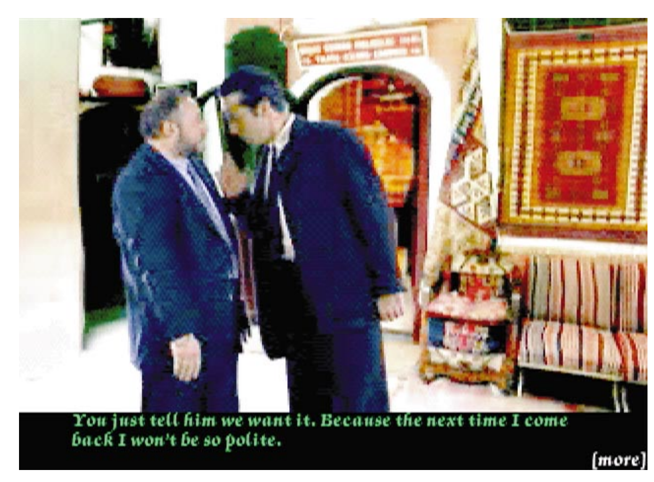
Im virtuellen Raum: Eine Nachbildung des Palastes von Sultan Suleyman liefert wertvolle Hinweise.

Freie Journalisten müssen den richtigen Riecher haben: Als Ihr alter türkischer Studienfreund Emre Ihnen eine E-Mail mit wirren Andeutungen über eine spektakuläre Story zukommen läßt, juckt Ihre Nase sofort. So schnell es geht reisen Sie nach Istanbul. Und Ihr Gefühl hat nicht getrogen: Als Sie die Wohnung von Emre erreichen, ist dieser bereits spurlos verschwunden und wird von der Polizei und zwielichtigen Schlägertypen gesucht. Ein raffiniert agierender Schmugglerring, so bringen Sie schnell in Erfahrung, steht hinter diesen ganzen Verwicklungen. Doch wird weitaus Wertvolleres geschmuggelt als Schnaps oder Zigaretten ...

Sie bewegen sich bei »Byzantine« in Ich-Perspektive von Ort zu Ort und versuchen, den Verbleib Ihres Freundes zu klären. Im Zentrum des Bildschirms befindet sich das, was Sie gerade sehen: Zu Beginn vor allem die etwas liederliche Wohnung Ihres alten Kumpels. Mit energischen Mausbewegungen bewegen Sie Ihr Blickfeld und suchen nach Indizien. Sie dürfen Objekte manipulieren, öffnen und genauer untersuchen. Wenn Sie die Wohnung verlassen, erscheint ein kleiner Stadtplan, und Sie können sich Ihre nächsten Schritte überlegen. Zu Beginn sind nur ganz wenige Orte anwählbar, ihre Zahl erhöht sich aber im Lauf der Nachforschungen schnell.

Immer wieder treffen Sie auf Bekannte Emres, die Sie auch schnell in ein Gespräch verwickeln können. Emre war bei den meisten sehr beliebt, aber in letzter Zeit doch arg verschwiegen und ängstlich. Durch geschicktes Befragen können Sie nähere Auskünfte erhalten. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, gibt es ein umfangreiches Notizbuch, in dem automatisch alles niedergeschrieben wird. Richtig interessant wird es aber erst, sobald Sie Zugang zum Universitätscomputer »KLIO« erhalten: Mit einem Virtual-Reality-Helm reisen Sie dann in verschiedene Epochen der türkischen Geschichte, um dem hintergründigen Mysterium des Schmugglerrings auf die Spur zu kommen.

Eine komplett übersetzte deutsche Version des Adventures wird im Oktober von Egmont Interactive veröffentlicht. **(uh)**



Die Videosequenzen besitzen keine herausragende technische Qualität, wurden aber mit guten Schauspielern aufgenommen.



Udo Hoffmann ★★★★

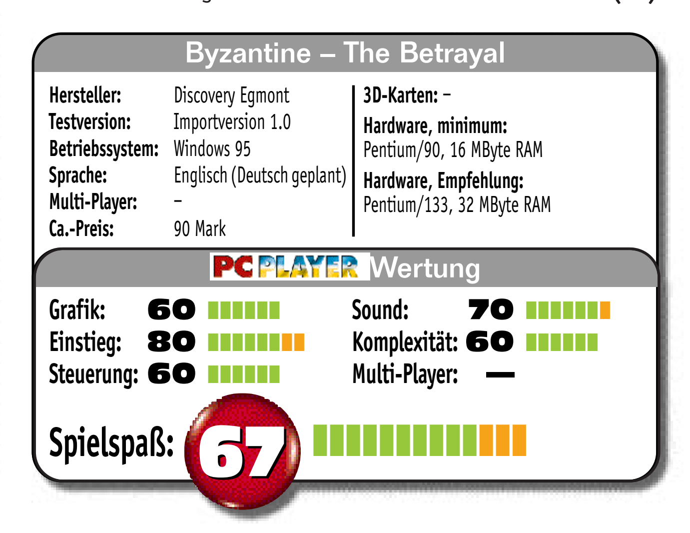
Die Qualität der Videos (Interlace-Verfahren) ist recht bescheiden: Der historische Sultan Suleyman hätte die Programmierer hierfür unzweifelhaft köpfen lassen. Die Bedienung über die Maus verlangt ausgesprochenes Feingefühl, zu nahe am Bildschirmrand positioniert, dreht sich Ihr Alter ego leicht um 180 statt der gewünschten 20 Grad.

Für mich überwiegen aber die positiven Aspekte. Durch das ungewöhnliche Szenario Istanbul bekommt das Adventure ein orientalisches Ambiente, das bei Computerspielen nur selten auftaucht. Außerdem ist die Hintergrundgeschichte ausgesprochen spannend. Das Beste aber ist die tolle Idee mit dem mächtigen KLIO-Computer, in dessen virtuellen Eingeweiden etliche Rätsel auf Sie warten. Und die sind fast immer logisch und nachvollziehbar. Türkei-Fans, die sich auf ihren nächsten Istanbul-Urlaub vorbereiten wollen, greifen zu.

+ Ungewöhnliche, gute Geschichte

+ Weitgehend logische Rätsel

– Technische Umsetzung ist nicht besonders



Byzantine – The Betrayal

Hersteller:	Discovery Egmont	**3D-Karten:** –
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 67

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene

Echelon


Die Basis sollte mit allen Mitteln verteidigt werden.

Gleich mit drei Völkern darf sich der Spieler bei dieser Echtzeit-Konfliktbewältigung identifizieren. Wahlweise auf Seiten der friedliebenden und dennoch hochgerüsteten Erin, der militaristischen Arutha oder der abgrundtief bösen Trask kämpfend, dauert es jeweils fünf Schlachten bis zum Sieg. Dabei verzichtet das Programm auf jegliche Schnörkel wie Zwischensequenzen oder eine atmosphärische Präsentation. Wie es sich gehört, gibt es einen Rohstoff und Minen für dessen Abbau. Mit den geschürften Mineralien kann der Spieler zum Beispiel Kraftwerke oder Waffenfabriken errichten. Zudem warten etliche Fahrzeugmodelle darauf, für den nächsten Einsatz per Mausklick gebaut zu werden. Auf Wunsch fertigt der Rechner gleichzeitig mehrere verschiedene Modelle, was jedoch insgesamt mehr Zeit in Anspruch nimmt. **(tw)**

Thomas Werner ★★

Zwar hat man sich für Echelon kräftigst bei Command & Conquer, Starcraft und Konsorten bedient – und ist dennoch meilenweit von deren Klasse entfernt geblieben. Die Unterschiede der drei verfeindeten Völker sind spielerisch minimal.
Das Missionsdesign ist eher traurig und bietet schlichte Aufgaben ohne erkennbaren Zusammenhang. Zudem lassen die spärlichen Beschreibungen nicht die geringste Atmosphäre aufkommen.
Ein paar Schlachten mehr pro Volk hätte man durchaus spendieren können. Dies verhindert allerdings nicht, daß der Spielspaß bei Echelon auf Tauchstation geht.

- \+ Drei verschiedene Völker
- − Einfallslose Missionen
- − Fehlende Atmosphäre

Echelon

Hersteller:	Arena Games
Testversion:	Beta vom August '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	60 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 37



Klassiker der Spielegeschichte

ASTEROIDS

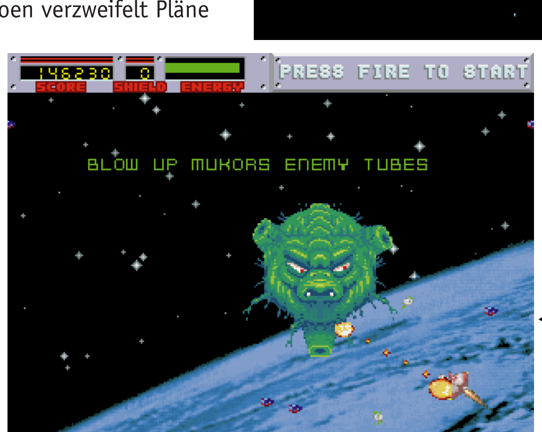
Man soll die Felsbrocken abknallen, wie sie fallen: Ataris Weltraumgeröllbeseitigungs-Actionspiel steht kurz vor seinem dritten Frühling.

Die Trendthemen für Kinofilme kommen und gehen. Mit Dinosauriern und untergehenden Dampfschiffen können Sie keine Altersheimbesatzung mehr unter den Rheumadecken hervorlocken. Der Sommer von 1998 hat sich vielmehr zur Hochsaison niederprasselnden kosmischen Gesteins entwickelt. Einstürzende Neubauten und kollabierende Drehbücher sind die wesentlichen Merkmale von Kinohits wie »Deep Impact« oder »Armageddon«: Große Steine plumpsen vom Weltall auf die Erde runter. Während in den Filmen die Heroen verzweifelt Pläne zur Entsorgung der kosmischen Kieselschauer brüten, wußte Atari schon 1979, wie man dicken Asteroiden beikommt: indem man sie mit einer Weltraumkanone in immer kleinere Hälften zerschießt, bis die Steinchen ein pulverisierbares Miniformat erreicht haben.

An »Asteroids« war und ist was dran. Nicht jedem Spielautomat aus Opas Tagen ist es schließlich vergönnt, mehrmals wiederbelebt zu werden. Die Comeback-Liste reicht von 1980 (Automat »Asteroids Deluxe«) über 1987 (Automat »Blasteroids«) und eine Windows-Umsetzung (»Microsoft Arcade«, 1993) bis in die Gegenwart. Ende diesen Jahres will Activision ein neues Spiel basierend auf dem Asteroids-Konzept veröffentlichen.

Zeitlose gute Zutaten sind es, die einem ehemals im schlichten Schwarzweiß gestrickten Shooter zur Unsterblichkeit verhelfen.

▲ Die Asteroids-Spielefamilie ist dank MAME-Emulator immer noch gut in Schuß. Hier wird beim 1980er-Automaten Asteroids Deluxe zerbröselt, was die Kanone hergibt.



◀ Ein weiteres Comeback gab es 1987 mit dem Spielautomaten Blasteroids, der auch für die gängigen Heimcomputer umgesetzt wurde.

So dreht sich des Spielers Kanone um die eigene Achse und kann zur Not auch herumfliegen. Die Fortbewegung geschieht aber nur mit zart zu dosierenden Schüben in Blickrichtung. Zu energisches Drücken aufs Gaspedal führt leicht zur Flugbahnkreuzung mit einem der losgelösten Himmelskörper.

Wie bei allen guten »einfachen« Spiele stecken auch in Asteroids taktische Spurenelemente und Freiheiten: Schießt man erst mal alle großen Brocken klein? Oder lieber einen Felsen nach dem anderen erledigen? Konzentrieren Sie sich aufs drehen und ballern, oder sind Sie ein risikofreudiger Wanderkanonier, der häufig übers Spielfeld düst?

Und dann wäre da noch der Schutzschild, der einige Sekunden lang die gröbsten Brocken abprallen läßt. Allerdings ist man in Augenblicken der Ummantelung wehrlos; die erbsengroßen Kanonengeschosse vermögen den Schild nicht zu durchdringen. **(hl)**

Asteroids, die nächste Generation



Wenn Activision Ende des Jahres sein neues, verbessertes Asteroids veröffentlicht, darf man natürlich ein bißchen mehr erwarten als flache Monochrom-Grafik. Das Remake basiert zwar auf den klassischen Tugenden »schießen, beschleunigen, Schutzschilde anwerfen«, aber die Rückkehr ins kosmische Geröllfeld findet in 3D statt. Dazu gesellen sich drei verschiedene Schiffstypen, dicke Extrawaffen, dramatische Zwischensequenzen und verschiedene Spielwelten mit wechselnden Schwerkraft-Verhältnissen. Activision verspricht ferner einen Multiplayer-Modus für Deathmatch-Schlachten.

Asteroids

- ▶ Erstveröffentlichung: 1979
- ▶ System: Spielautomat
- ▶ Hersteller: Atari
- ▶ PC-Emulationen: MAME
- ▶ Internet: www.davesclassics.com
- ▶ Historisch wertvoll, weil ...: ... feinfühlige Schubsteuerung und sich in mehrere kleine Brocken aufteilende Gesteinsgegner regelrechte Originalitätsausbrüche im Actiongenre waren.

Neuerscheinungs-Listen lügen nicht: Panzerspiele sind wieder schwer im Kommen. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Genrevertreter vor, befragten prominente Programmierer und werfen einen Blick auf Vergangenheit und Zukunft der simulierten Tanks.

WIR MACHEN DEN WEG FREI

Sie stehen in der Innenstadt um halb sechs im Stau, es gibt kein Vor und kein Zurück, es ist heiß, und anstelle lieblichen Vogelgezwitschers erfüllen Abgase und ein Hupkonzert die Luft. Da käme eine großkalibrige Kanone gerade recht, am besten montiert auf einem soliden Kettenfahrzeug ...

In der Realität würde ein solches Ansinnen auf wenig Verständnis stoßen, doch in der virtuellen Welt des PC tut es glücklicherweise keinem weh, wenn Sie ein solches Ungetüm steuern oder womöglich gar einen kompletten Panzerverband kommandieren. Galten an den Spielautomaten der 70er Jahre bereits einige wenige Pixel in der Draufsicht als vollwertiges Panzerspiel, revolutionierte 1980 Ataris »Battlezone« mit einer aus der Ich-Perspektive gezeigten dreimensionalen Vektorgrafik die grafische Präsentation. Aber erst 1989 gelang Arnold Hendrick bei Microprose mit »M1 Tank Platoon« ein Titel, der taktische Tiefe mit actionreichen Panzergefechten und einer für damalige Verhältnisse hervorragenden Optik verband.



Damit spielt die Armee: professioneller Panzersimulator der Firma MultiGen.

Mittlerweile stehen mit modern ausgerüsteten PCs Systeme zur Verfügung, die es zumindest in der grafischen Darstellung mit professionellen Simulatoren der Armee aufnehmen können. Und gerade in diesem Jahr sind mit »M1 Tank Platoon 2«, »iPanzer '44« und »Panzer Commander« reichlich vorzeigefähige Simulationen erhältlich. Die Programme »Spearhead«, »Panzer Elite« und »Wargasm« folgen in den nächsten Monaten. Über all diese Titel werden Sie auf den folgenden Seiten umfassend informiert.

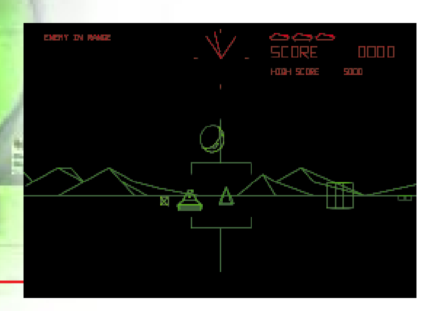
Manöverkritik: So werten wir

Vor dem Testteil noch ein kleines Wort zur Bewertung. Bei diesem Schwerpunkt achteten wir auf folgende Punkte: Die **Präsentation** ist das Salz in der Suppe einer jeden Simulation, denn es macht einfach mehr Spaß, 3D-beschleunigt über hochauflösendes Terrain zu brettern und dabei dem röhrenden Sound des Motors und donnernder Musik zu lauschen, als ein pixeliges, aus wenigen Polygonen bestehendes Etwas mit Tröt-Akustik zu kommandieren. Noch wichtiger ist die **Steuerung:** Schicke Grafik und hohe Spieltiefe nützen herzlich wenig, wenn sich der eigene Wille nicht auf die digitalen Vertreter umsetzen läßt. Auch nicht unwesentlich ist der **Umfang** eines Programms, schließlich sind auch die fetzigsten und schwierigsten Missionen irgendwann einmal erledigt. Weniger wertungsentscheidend, aber trotzdem von großem Interesse ist die **Zugänglichkeit:** Superrealistische Simulationen haben meist auch die Eigenschaft, entsprechend kompliziert zu sein.

Da viele Panzersimulationen zudem halbe Strategiespiele sind, zeigen wir Ihnen mit einem Kuchendiagramm, welchen Anteil **Strategie, Simulation** und **Action** am Spielablauf haben. Der Punkt **Spielspaß** erklärt sich schließlich von selbst. **(mash)**

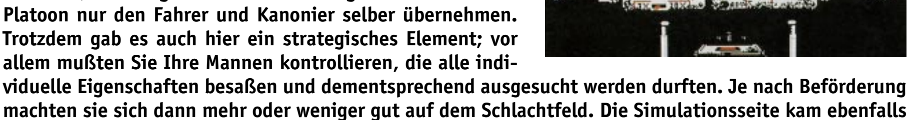
Battlezone (Atari, 1980)

Zu Recht wird dieser Automat als erstes 3D-Spiel der Welt gefeiert, welches eine in Echtzeit berechnete Vektorgrafik aufbot. Die Polygone in Battlezone waren freilich durchscheinend und einfarbig, erzeugten aber einen relativ realistischen Eindruck von Landschaft und Vehikeln. So realistisch, daß die US Army sich von Atari eine spezielle Version zum Training ihrer Panzerbesatzungen programmieren ließ. Mit Hilfe zweier Hebel steuerten Sie Ihr Gefährt und schossen andere Tanks ab; zuweilen tauchten Ufos auf. Diese waren wegen ihrer ständigen Hin- und Herzuckeleien besonders schwer mit der Kanone zu treffen.



Steel Thunder (Accolade, 1989)

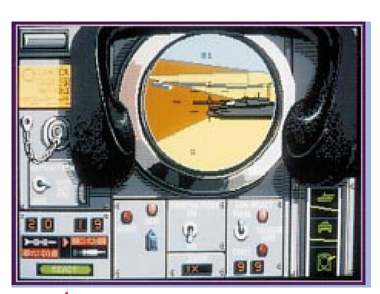
Accolade veröffentlichte 1989 Steel Thunder für den PC und den Commodore 64. Vier verschiedene Panzersorten standen zur Wahl, allerdings konnten Sie im Gegensatz zu M1 Tank Platoon nur den Fahrer und Kanonier selber übernehmen. Trotzdem gab es auch hier ein strategisches Element; vor allem mußten Sie Ihre Mannen kontrollieren, die alle individuelle Eigenschaften besaßen und dementsprechend ausgesucht werden durften. Je nach Beförderung machten sie sich dann mehr oder weniger gut auf dem Schlachtfeld. Die Simulationsseite kam ebenfalls nicht zu kurz, man hatte sogar Geländeunebenheiten implementiert.





Tank (Spectrum Holobyte, 1990)

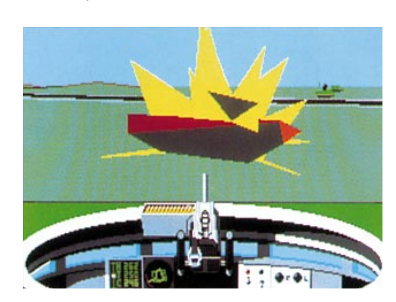
Angespornt vom eigenen Erfolg im Simulationsbereich mit »F-16 Falcon« brachte Publisher Spectrum Holobyte Tank heraus, das sich in vielen Punkten an »M1 Tank Platoon« orientierte, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Bis zu 16 M1A1, später auch die damals noch nicht existente Version M1A2, scheuchten Sie dabei durch drei Kriegsgebiete mit insgesamt 15 Missionen. Luft- und Artillerieunterstützung konnte angefordert werden. Leider entsprach die Präsentation schon damals nicht mehr dem Stand der Technik, außerdem hielten sich die Panzer oftmals nicht an vorgegebene Wegrouten.



1980 1989 1990 1991 1992

M1 Tank Platoon (Microprose, 1989)

Mit diesem Programm machte Arnold Hendrick die ernsthafte Panzersimulation salonfähig: M1 Tank Platoon kombinierte ein für seinerzeitige Verhältnisse sehr lebensnahes Verhalten der Tanks mit taktischen Anforderungen an den Spieler. Wie im realen Vorbild mußten Sie Ihre Ziele erst anlasern und die Entfernung bestimmen, bevor Sie sie unter Feuer nehmen konnten. Dazu war es essentiell, die richtige Munitionssorte zu wählen. Unterschiedliche Wetterverhältnisse und Geländebedingungen stellten weitere Herausforderungen dar. Leider war dem Programm kein allzu großer Erfolg beschieden, ganz im Gegensatz zum neun Jahre später erschienenen zweiten Teil.



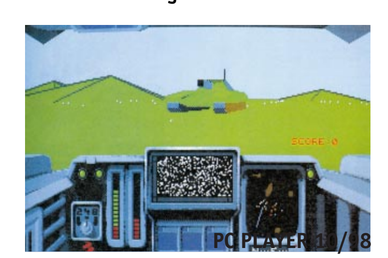
Team Yankee (Empire, 1990)

Ex-Armeeoffizier Harold Coyle lieferte die Romanvorlage zu der Simulation Team Yankee. Empire machte daraus einen Mix aus Simulation und Strategie, bei dem Sie auf Kompanieebene mehrere Züge mit unterschiedlichen Panzern unter Ihrer Fuchtel hatten. Die Übersicht wurde einmal durch eine taktische Karte gewährleistet, andererseits ließ sich der Blick aus bis zu vier Fahrzeugen gleichzeitig auf einem Splitscreen darstellen. Artillerie konnte man auf Wunsch anfordern; hierzulande sorgte allerdings das Szenario für gemischte Gefühle: Es handelte sich um den Dritten Weltkrieg, der in Deutschland stattfinden sollte.



Battle Command (Ocean/Realtime Software, 1991)

Bei seiner Veröffentlichung wurde Battle Command als Nachfolger des Klassikers »Carrier Command« gehandelt, der eine Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action darstellte – die ja in der Neuzeit mit »Battlezone« wiederentdeckt wurde. Der planerische Aspekt mußte jedoch zurückstecken, der Titel geriet weitaus ballerlastiger. Mit einem fiktiven Kettenfahrzeug durchpflügten Sie 16 Missionen im 21. Jahrhundert und mußten mal ein bestimmtes Ziel zerstören, mal eine Person abholen. Die meiste Zeit beobachteten Sie den Radarschirm, auf dem sowohl Gelände wie auch Gegner zu erkennen waren.



Armored Fist (Novalogic, 1994)

Ermutigt durch den Erfolg seiner »Comanche«-Serie brachte das kalifornische Softwarehaus Novalogic die Tanksimulation Armored Fist heraus. Vier verschiedene Panzertypen ließen sich steuern, bis zu 16 Kettenfahrzeuge und Hubschrauber kommandieren. Sieben Kampagnen und ein Szenarioeditor sorgten für einen ausreichenden Missionsnachschub. Die Voxelspace-Grafik sah allerdings ziemlich klotzig aus und behinderte die Übersicht. Das Actionelement überwog eindeutig, rettete das Spiel aber nicht vor der Mittelmäßigkeit.



iM1A2 (Interactive Magic, 1997)



Der mittlerweile zu Interactive Magic gewechselte Chefdesigner von »M1 Tank Platoon«, Arnold Hendrick, besann sich dort alter Tugenden und erstellte iM1A2 Abrams. Auch hier kommandierten Sie eine Kompanie Panzerfahrzeuge inklusive Artillerie, Hubschrauber und Flugzeuge. In puncto Simulation und Strategie ist ihm und seinem Team ein ansprechendes Produkt gelungen, die grafische Präsentation ließ aber stark zu wünschen übrig. Trotzdem ein bemerkenswertes Spiel, dem leider kein großer kommerzieller Erfolg beschieden war.



Battlezone (Activision, 1998)

Kaum noch etwas gemeinsam hat Battlezone mit seinem fast 20 Jahre alten Vorgänger. Mit der letzten Inkarnation der »Mechwarrior 2«-Grafikengine und Intelligenz-Routinen aus »Dark Reign« gelang es Activision, eines der besten Spiele des Jahres 1998 zu entwickeln. Die Designer kombinierten gekonnt Echtzeitstrategie mit 3D-Action und läuteten so ein neues Genre ein, das in dieser Form vorher am PC unbekannt war. Die Verkaufszahlen blieben aber trotz hervorragender Kritiken in sämtlichen Spielemagazinen hinter den Erwartungen zurück.

1994 **1995** **1996** **1997** **1998**



Shellshock (Core Design, 1996)

Falls Sie schon immer Mitglied einer coolen HipHop-Truppe sein wollten, die mit ihrem Panzer das Unrecht der Welt bekämpft, dann werden Sie sich an die Playstation-Umsetzung Shellshock erinnern. Hier mußten Sie sich durch 25 Missionen kämpfen, bekamen dafür Geld und rüsteten damit Ihren Panzer auf. Die Programmierer boten leidliche Action, die jedoch durch die niedrig auflösende Grafik und das völlig flache Gelände erhebliche Einbußen erfuhr. Die Sprachausgabe war ebenfalls Geschmackssache. Nichtsdestotrotz war dem Programm ein gewisser Unterhaltungswert beschieden, der es über die breite Masse erhob.

Armored Fist 2 (Novalogic, 1997)

Beim zweiten Versuch gelang es dann auch Novalogic, ein gutes Panzerspiel zu machen. Dank der hochauflösenden Voxel-2-Engine waren bei Armored Fist 2 auch in Bodennähe genügend Details zu bestaunen. Auf Bodentruppen verzichteten die Designer jedoch. Bis zu 32 M1A2 hörten auf Ihre Befehle, die ziemlich grob ausfallen mußten – ausführliche, komplexe Kommandos existierten nicht. Dem hauseigenen Vorbild getreu kümmerte sich das Programm weniger um Strategie und Taktik, sondern konzentrierte sich auf krachende Action.



M1 Tank Platoon 2 (Microprose, 1998)

Momentan trägt Microprose mit M1 Tank Platoon 2 die Krone im Reich der »klassischen« Panzersimulationen. Unter Chefdesigner Scott Spanburg, der bereits am Vorgänger beteiligt war, schuf das Entwicklerteam eine keineswegs makellose, aber dafür realistische und auch optisch vorzeigefähige Umsetzung eines modernen Schlachtfeldes. Die Grafik und das Taktikmenü hätten zwar noch besser ausfallen können, doch der Titel bietet genau die richtige Mischung aus Simulation, Strategie und Action, um einerseits taktisch herausfordernd zu sein, auf der anderen Seite aber immer noch genügend Adrenalinstöße zu verursachen.



BATTLEZONE

Activision lüftet mit diesem exquisiten Cocktail aus 3D-Action und Strategie eines der bestgehüteten Geheimnisse des kalten Krieges: Lange bevor Neil Armstrong seinen Fuß auf die Mondoberfläche setzt, balgen sich hier Sowjets und Amerikaner im gesamten Sonnensystem um die Vorherrschaft des Kommunismus respektive Kapitalismus. Ein durch Meteoritenschauer auf die Erde gelangtes Biometall schuf die technischen Voraussetzungen für Laserkanonen und Raumschiffe, die zu allen Planeten und Monden fliegen können. Auf beiden Seiten sind insgesamt 25 Missionen zu absolvieren, in denen neben dem Drücken der Feuerknöpfe auch Ressourcenmanagement und Basisbau auf der Aufgabenliste stehen.



Sowjets und Amerikaner sind nicht die einzigen beteiligten Parteien: Wer mag das wohl sein?

Neben der aus Echtzeit-Strategiespielen wie »Command & Conquer« bekannten taktischen Seite besteigen Sie auch selber verschiedenste Fahrzeuge wie ein ganzes Arsenal Panzer oder Gleiter. Natürlich können Sie das Gefährt wechseln, müssen dafür aber aussteigen und über die Mond-, Venus- oder Marsoberfläche wetzen und dann in den nächsten fahrbaren Untersatz klettern. Damit dies nicht zu einem Suizidunternehmen wird, sind Sie mit einem Scharfschützengewehr ausgerüstet, womit sich gegnerische Piloten aus ihrem Sitz befördern und deren Fahrzeuge requirien lassen.

Fazit: Mehr Strategie-Action als Panzersimulation, doch in der Abteilung »Spieleklassiker in modernem Gewand« sticht dieser Genremix deutlich hervor. Battlezone ist zu Recht eines der bisher am höchsten bewerteten Spiele des Jahres 1998 und spricht gleichermaßen Strategie- und Actionfreunde an. Übrigens: Mittlerweile können Sie diese Softwareperle zum Sparpreis von 30 Mark erstehen.



Trotz der 3D-Perspektive hat Battlezone starke Strategieelemente.

BATTLEZONE

- Hersteller: Activision
- Test in Ausgabe: 4/98

Präsentation:	80
Steuerung:	90
Umfang:	60
Zugänglichkeit:	80

10% 40% 50% *)

Spielspaß: 90

M1 TANK PLATOON 2

Neun Jahre mußten Fans auf den Nachfolger des ersten ernstzunehmenden Panzerprogramms warten, in dem es nicht nur um Herumballern ging, sondern auch taktische Tiefe und an die Realität angelehnte Kommandostrukturen simuliert wurden. Die 98er Version präsentiert sich in modernem 3D-Beschleunigergewand und mit erweiterten Befehlsoptionen. Sie erhalten dabei das Oberkommando über einen Zug, der aus vier M1-Schlachtpanzern sowie 16 Mann Besatzung besteht. Fünf dynamische Kampagnen sorgen für die Langzeitmotivation, außerdem müssen Sie Ihre Schäfchen im Auge behalten und können Orden sowie Beförderungen vergeben. Dadurch steigert sich die Leistungsfähigkeit der Truppe beträchtlich, weiterhin sorgt diese Struktur dafür, daß Kommandeure ihre Untergebenen nicht planlos opfern. Neben Ihrer Stammeinheit stehen für die Einsätze weitere Verbände mit zusätzlichen M1 oder Schützenpanzern, Jeeps und sogar Bodentruppen zur Verfügung, die – mit Panzerfäusten und SAMs ausgestattet – allen anderen Teilnehmern auf dem Schlachtfeld gefährlich werden können. Weitere Unterstützung erhalten Sie durch leichte und schwere Artillerie, die sich genauso anfordern läßt wie Luftangriffe, die von A-10-Fliegern oder Hubschraubern wie AH-64 Apache oder RAH-66 Comanche vorgetragen werden.

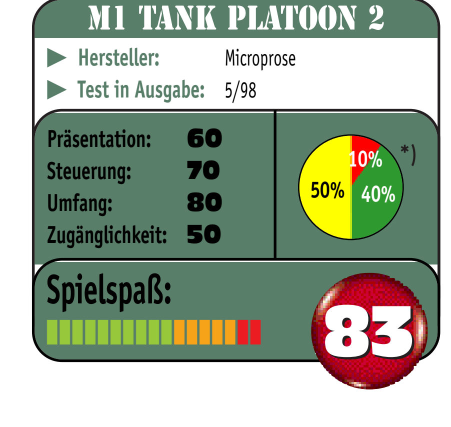
Fazit: Unter den derzeit erhältlichen Panzersimulationen, die sich mit realen Tanks beschäftigen, ist M1 Tank Platoon 2 ganz klar die beste. Sowohl das eigentliche Fahren der Kettenfahrzeuge als auch das Taktieren auf der Karte spiegeln moderne Kriegsführung akkurat wieder. Anfänger seien jedoch vor dem etwas komplizierten und nicht leicht zu bewältigenden Einstieg gewarnt.



Einer der gefährlichsten Gegner ist die SU-25 Frogfoot, die mit jeder Menge Panzerabwehrwaffen bestückt ist.



Unsere eigene Luftunterstützung räumt hier gerade mit dieser Ortschaft auf.



M1 TANK PLATOON 2

- Hersteller: Microprose
- Test in Ausgabe: 5/98

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Umfang:	80
Zugänglichkeit:	50

10% 50% 40% *)

Spielspaß: 83

*) Action-Anteil Strategie-Anteil Simulations-Anteil

ARMORED FIST 2

Action-Simulationsspezialist Novalogic brachte Ende letzten Jahres den zweiten Teil zu dem1994 bei Kritik und Publikum nicht ganz so gut angekommenen »Armored Fist« heraus. Dabei wird die verbesserte Voxelspace-2-Grafik-Engine eingesetzt, um die SVGA-Optik des Programms flüssig darzustellen. Obwohl Sie Ihren Kameraden rudimentäre Befehle erteilen können, spielen sich die Gefechte hauptsächlich auf Einheitenebene ab. Bis zu 32 Ungetüme vom Typ M1A2 kontrollieren Sie gleichzeitig, andere Vehikel nehmen zwar Befehle an, lassen Sie jedoch nicht selbst ans Steuer.

Geboten wird das im Genre übliche Missionsspektrum, vom Schlag gegen bestimmte Ziele über das Eskortieren von Konvoys bis hin zur Verteidigung der Basis gegen einen Großangriff. Wie bei der Konkurrenz können Sie Artillerie und Luftunterstützung anfordern, die so manches heranstürmende Panzerfeld dem Erdboden gleichmachen. Fußtruppen finden sich leider keine, weswegen Schützenpanzer klar benachteiligt sind. Aber Taktik spielt hier eh keine allzugroße Rolle, der Actionanteil steht trotz der halbwegs genauen Nachbildung des Kettenfahrzeugs eindeutig im Vordergrund.

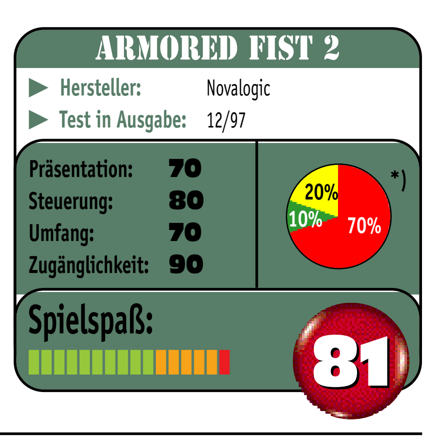


Die Stützpunkte sind gut als solche zu erkennen, außerdem bevölkern jede Menge Fahrzeuge und Hubschrauber das Schlachtfeld.



Diese BRDM-Radfahrzeuge haben einem M1 nichts entgegenzusetzen.

Fazit: Keine tiefschürfende Simulation, aber ein echter Heidenspaß: In den 40 Missionen finden sich alle möglichen Ziele für die Kanone Ihres M1-Tanks. Daß Sie dabei trotzdem Ihr Hirn benötigen und intelligent vorgehen sollten, merken Sie spätestens nach dem ersten fehlgeschlagenen Einsatz.



UPRISING

Noch vor »Battlezone« machte sich das Entwicklerteam Cyclone Studios daran, 3D-Action mit Echtzeit-Strategie zu verbinden – die beiden Genres, die momentan den meisten Zuspruch finden. Heraus kam das beachtenswerte Uprising, in dem Sie mit Hilfe eines Kommandopanzers Ihre Truppen dirigieren, Basen bauen und höchstselbst ins Geschehen eingreifen. Errichten Sie anfangs nur ein produktionstüchtiges und gut geschütztes Camp, wird es ernst, sobald mehrere Stützpunkte entstanden sind: Der Gegner schläft nämlich nicht und versucht dasselbe. So dauert es gar nicht lange, bis man sich gegenüber steht und weniger durch Diskussionen als vielmehr mit Waffengewalt Probleme löst. Dazu rüsten Sie Ihr Lager mit Geschütztürmen aus, erzeugen Panzer und Bodentruppen oder geben Bomber in Auftrag. Besonders fies ist ein satellitengestütztes Lasersystem, das mit einem einzigen Schuß ganze Gebäude zerbröselt. Ihr eigenes Fahrzeug läßt sich mit leistungsfähigeren Strahlenwaffen und Raketenwerfern aufrüsten. Steuerungstechnisch ist es kein Problem, gleichzeitig den Gegner unter Feuer zu nehmen und in der Zwischenzeit ein paar neue Tanks zu bestellen. Das alles zeigt sich Ihnen in gefälliger grafischer Darstellung, die durch 3Dfx-Karten erheblich aufgewertet wird, die Soundkulisse hat ebenfalls Einfluß auf die Stimmung.

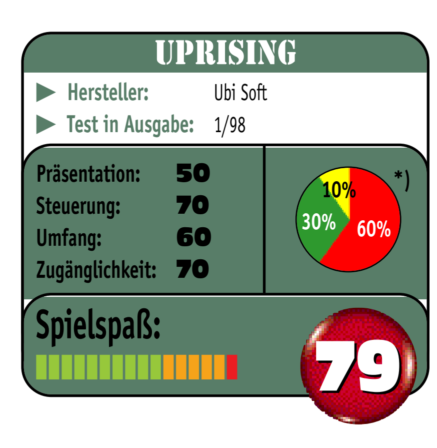
Fazit : Actionlastiger und weniger abwechslungsreich in den Einsätzen als Battlezone präsentiert sich dieser Mix aus 3D-Ballerei und Taktik-Elementen. Dafür gibt es eine nicht-lineare Missionsstruktur und eine passende Atmosphäre; alles in allem ein solides Produkt.



Hier haben wir eine respektable Basis aufgebaut. Im Vordergrund parkt der Befehlspanzer.



Mit den Geschütztürmen der Zitadelle lassen sich angreifende Bomber abwehren.



*) Action-Anteil · Strategie-Anteil · Simulations-Anteil

PANZER COMMANDER

Eine ganz andere Richtung als »M1 Tank Platoon 2« oder »iPanzer'44« schlägt SSI ein: Statt sich mit Taktikmenüs oder sonstigen strategischen Dingen herumzuschlagen, führen Sie einfach mit zwei treuen Kameraden Ihre Aufträge aus. Jeweils drei Kampagnen im Zweiten Weltkrieg auf deutscher und sowjetischer Seite stehen zur Wahl, in Einzelmissionen dürfen Sie auch für Amerikaner und Engländer in den Krieg ziehen. Über 20 Kettenrassler aller Klassen können gefahren werden, vom leichten Renault bis hin zum Königstiger. Diese werden alle akkurat simuliert, weder das Herumschlittern auf nassen Wiesen noch Motorschäden durch Überhitzen sind ihnen fremd.



Die Größenverhältnisse stimmen teils nicht so ganz, wie man an dem Panzer und der recht großen Tür sieht.



Im Gelände finden sich auch ausgedehnte Fabrikanlagen.

Die künstliche Intelligenz kann da leider nicht mithalten. Der Gegner stürzt sich sofort auf Sie – bar jeder Taktik und ohne Rücksicht auf kleine Kräfteungleichgewichte. Aber er bekommt Unterstützung durch Ihre eigenen Mannen, denen man spätestens alle zwei Minuten abermals sagen muß, daß sie doch bitte die Formation einhalten mögen – sonst fahren Sie allzubald ziemlich allein durch die Gegend. Die beiden kümmern sich auch wenig darum, ob Ihr Tank ihnen im Weg ist oder nicht, sondern donnern einfach weiter, falls sie nicht gerade von einer Hauswand aufgehalten werden.

Fazit: Wenn die künstliche Intelligenz nicht auf einem derartig niedrigen Niveau wäre und es dynamische Kampagnen gäbe, hätte SSI ein respektabler Genre-Vertreter gelingen können. So bleibt nur die wirklich herausragende Fahrphysik, die alleine nicht reicht, das Programm aus der Mittelmäßigkeit hervorzuheben.

PANZER COMMANDER

▶ Hersteller: SSI/Mindscape
▶ Test in Ausgabe: 7/98

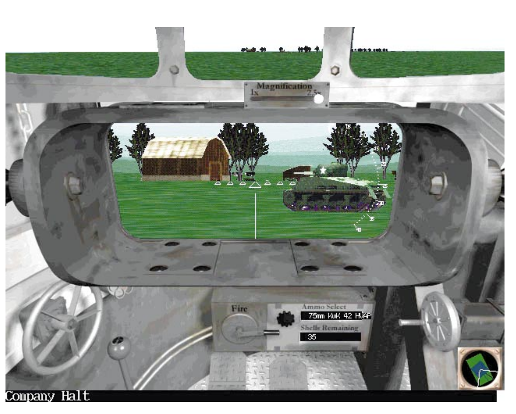
Präsentation:	60
Steuerung:	70
Umfang:	70
Zugänglichkeit:	70

*) 50% 40% 10%

Spielspaß: 66

iPANZER '44

Gut ein Jahr nach »iM1A2 Abrams« veröffentlichte Interactive Magic Arnold Hendricks Beitrag zum Zweiten Weltkrieg: iPanzer'44 versetzt Sie an die Ost- und Westfront des Jahres 1944. Drei verschiedene, mittelschwere Panzer auf sowjetischer, amerikanischer und deutscher Seite lassen sich hier pilotieren, aber auch über eine taktische Karte hetzen. Außerdem dürfen Sie Artillerie und Luftangriffe ordern. Als großen Unterschied zu iM1A2 haben die Designer Fußtruppen implementiert, die mit ihren Panzerfäusten den Kettenfahrzeugen das Leben schwer machen. Leider fehlt ein Multiplayer-Modus. Im Tank bedienen Sie auf Wunsch die Kanone und das Bord-MG, welches hauptsächlich gegen Soldaten eingesetzt wird.



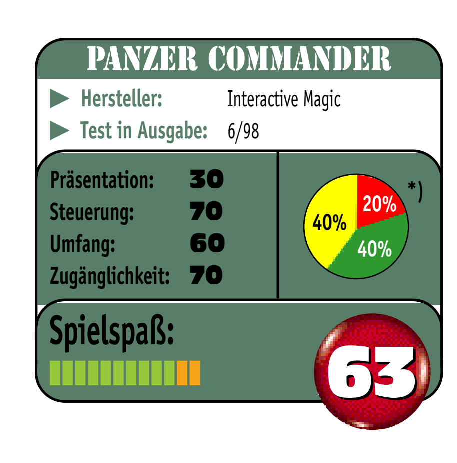
Diesen Sherman-Panzer haben wir gleich im Visier.

Trotz Direct3D-Unterstützung und somit gefilterter Texturen scheint die grafische Darstellung immer noch aus der Steinzeit zu stammen. Die Explosionen wirken wie gemalt, die Rauchwolken erinnern an Programme aus den frühen Neunzigern. Dafür macht der Strategiepart um so mehr Spaß, da beispielsweise Höhenzüge und die damit verbundenen Sichtverhältnisse interessante Partien ermöglichen.

Fazit : 3D-Kartenunterstützung hin oder her, die Präsentation ist immer noch grausam, doch die im Vergleich zum Vorgänger enthaltenen Fußtruppen und andere Verbesserungen machen die Fortsetzung interessant. Ansonsten gilt hier das gleiche wie für iM1A2 Abrams: Außen pfui, innen hui.



Unser Zug steht unter schwerem Beschuß. Man beachte die häßlichen Explosionen.



*) ■ Action-Anteil ■ Strategie-Anteil ■ Simulations-Anteil

iM1A2 ABRAMS

Acht Jahre nach »M1 Tank Platoon« zauberte dessen Chefdesigner Arnold Hendrick die Grundidee wieder hervor und bastelte für Interactive Magic eine zeitgemäße Version mit Namen iM1A2 Abrams. Die aktuelle Variante des M1-Kampfpanzers spielt denn auch die Hauptrolle, alle anderen Fahrzeuge sind bloß aus der Außenperspektive zu sehen. In sieben Feldzügen kommandieren Sie auf Wunsch entweder nur Ihren Zug aus vier M1 oder die gesamte Kompanie, inklusive Artillerie- und Luftunterstützung. Infanterie finden Sie, im Gegensatz zum Nachfolger iPanzer'44, nicht. Die meiste Zeit verbringen Sie auf der Taktikkarte, die wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel die Bewegungen aller sichtbaren Einheiten anzeigt; hier können Sie Befehle geben, Wegpunkte festlegen und Unterstützung anfordern. Die Präsentation gestaltet sich dermaßen unspektakulär, daß man unwillkürlich an alte Atari-ST- und Amiga-Zeiten erinnert wird. Häßlich texturierte Polygone bewegen sich über häßlich texturierte Landschaften, die wenigen Zwischensequenzen sind kaum der Rede wert. Seine Stärken entfaltet das Programm weniger in der Darstellung als vielmehr auf der Kommandoebene, die sich nicht allzuweit von der Wirklichkeit entfernt.

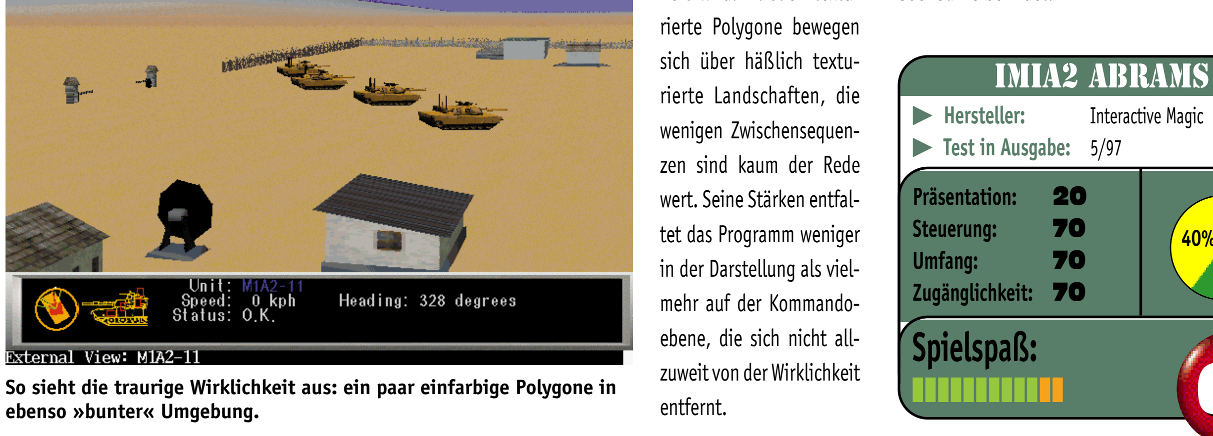


So sieht die traurige Wirklichkeit aus: ein paar einfarbige Polygone in ebenso »bunter« Umgebung.



Die taktische Karte ist übersichtlich und durchdacht.

Fazit: Selbst wenn das Spiel von iPanzer'44 und natürlich M1 Tank Platoon 2 ausgebootet wird, erhalten Sie immer noch eine taktisch anspruchsvolle Simulation – deren Optik sich allerdings auf dem Stand der späten 80er Jahre befindet.



IMIA2 ABRAMS

▶ **Hersteller:** Interactive Magic
▶ **Test in Ausgabe:** 5/97

Präsentation:	20
Steuerung:	70
Umfang:	70
Zugänglichkeit:	70

40% / 20% / 40% *)

Spielspaß: 61

TANARUS

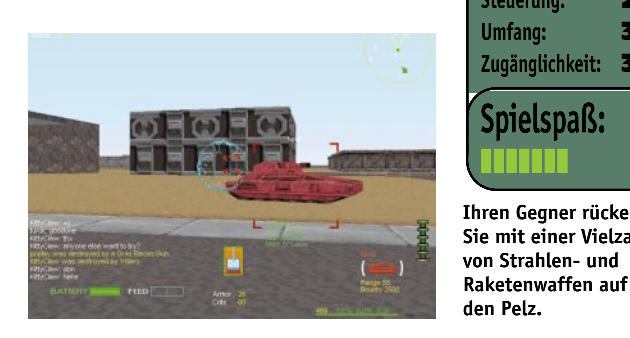
Eine der wenigen Möglichkeiten, an Online-Panzerschlachten teilzunehmen, hat Sony Interactive mit Tanarus auf Lager. Entweder Sie laden sich die 16 Megabyte große Datei von http://www.tanarus.com herunter oder kaufen die Software im Geschäft, wodurch Sie außerdem einen Monat lang umsonst spielen. Danach kostet es zehn Dollar im Monat, egal, ob Sie die Tanarus-Website oder die Internet Gaming Zone von Microsoft (http://www.zone.com) als Einstieg benutzen. Es gibt auch die Möglichkeit, das Spiel in einem »Shareware«-Modus auszuprobieren, bei dem Sie lediglich einen der fünf Panzer auswählen können und darüber hinaus nur Zugriff auf die Trainingsarenen haben.

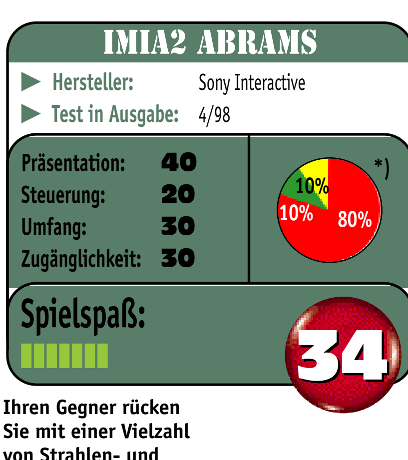
Mehrere futuristische Städte stehen als Kampfschauplätze zur Verfügung; hier treten entweder alle gegen alle oder Teams gegeneinander an, Sie dürfen sich aber auch mit einem einzelnen Tank duellieren. Vorher wird das Vehikel mit Lasern und Raketenwerfern ausgerüstet, wobei Sie im Spiel darauf achten sollten, nicht allzu lange von Ihrer Basis entfernt zu bleiben. Ansonsten entlädt sich Ihre Batterie durch die Strahlenkanonen und hohe Geschwindigkeiten; unerfreuliche Folge: Sie müssen mit 30 Prozent des Maximaltempos vorliebnehmen. Die Steuerung ist zwar konfigurierbar, die Maus wird jedoch nicht unterstützt.

Fazit: Durch die Beschränkung der Steuerung auf Tastatur und Joystick machen die Designer die Handhabung des Panzers für viele zur Qual, der Spielspaß leidet enorm darunter. Auch die immer noch störanfällige Internet-Verbindung trägt ihr Scherflein dazu bei, daß wir vor dieser kostspieligen und ärgerlichen Unterhaltungsmöglichkeit nur warnen können.



Mit einer Beschleunigerkarte kommen Sie zumindest in den Genuß schöner Schildeffekte.





IMIA2 ABRAMS

▶ **Hersteller:** Sony Interactive
▶ **Test in Ausgabe:** 4/98

Präsentation:	40
Steuerung:	20
Umfang:	30
Zugänglichkeit:	30

10% / 10% / 80% *)

Spielspaß: 34

Ihren Gegner rücken Sie mit einer Vielzahl von Strahlen- und Raketenwaffen auf den Pelz.

PANZER-PROGRAMMIERER

Was haben die Spieldesigner und -Programmier selbst zu unserem Special-Theme zu sagen? Wir befragten Entwickler der Firmen Microprose, Wings Simulations und Zombie.



Programmierer Tim Goodlett war am Designerteam der höchst erfolgreichen Panzersimulation M1 Tank Platoon 2 beteiligt.

Teut Weidemann

... ist der Chef der Firma Wings Simulations, die »Panzer Elite« entwickelt. In der Vergangenheit arbeitete er als Entwicklungsleiter bei Rainbow Arts und beriet Microsoft in Sachen Computerspiele.

PC PLAYER: Warum habt ihr euch gerade den Zweiten Weltkrieg als Szenario ausgesucht?

TEUT WEIDEMANN: Heutzutage kann ein Hubschrauber aus vier Kilometern Entfernung einen Panzer abschießen, du wirst durch Radar erfaßt und gesehen. Im Zweiten Weltkrieg mußtest du dich auf deine Augen verlassen, hinter jedem Hügel konnten möglicherweise Gegner stehen, es gab weder Überreichweiten noch Hubschrauber.

PC PLAYER: Was macht für dich eine gute Panzersimulation aus? Sind strategische Elemente wie etwa die Taktikkarten in »M1 Tank Platoon 2« oder »iPanzer '44« generell wichtig?

TEUT: Bei Panzer Elite konzentrieren wir uns auf den taktischen Einsatz von Panzertruppen. Die Herausforderung besteht hier darin, richtig mit den verschiedenen Stellungen und Gegnertypen umzugehen. Trotzdem wollen wir dem Spieler auch das Gefühl vermitteln, Teil einer großen Schlacht zu sein, schließlich ist sein Platoon nur eines von vielen in den Szenarios.

PC PLAYER: Was haltet ihr vom »integrierten Schlachtfeld«, auf dem gleichzeitig Panzer, Hubschrauber, Soldaten und so weiter herumschwirren?

TEUT: Ein integriertes Schlachtfeld ist der Wunschtraum eines jeden Simulationsfans. Allerdings benötigt man für die Entwicklung eines Spiels 18 bis 24 Monate. Ergänzt man es zusätzlich mit einer Hubschraubersimulation, ist das erstere bei deren Veröffentlichung schon wieder total veraltet. Wenn man nun drei Spiele parallel entwickelt, vervielfacht sich das Risiko: Jede Verschiebung eines der Titel verzögert automatisch alle drei.

Tim Goodlett

... ist Spieldesigner bei Microprose und hat an M1 Tank Platoon 2 mitgearbeitet. Momentan ist er mit »Gunship 3« beschäftigt.

PC PLAYER: Mit der Entwicklung von Gunship 3, das sich mit M1 Tank Platoon 2 kombinieren läßt, wollt ihr ein integriertes Schlachtfeld schaffen. Ist das die Zukunft der Panzerspiele?

TIM GOODLETT: Ja, ich glaube, daß dies das Ziel moderner Kampfsimulationen sein wird. Ich persönlich meine, daß diese Kombination mit Bodentruppen und Helikoptern enden wird. Es gibt zwei Gründe dafür: Einmal werden solche Systeme tatsächlich in der Realität schon benutzt, zum zweiten wird das Multiplayer-Spiel immer wichtiger.

PC PLAYER: Sowohl in M1 Tank Platoon 2 wie auch in dessen neun Jahre altem Vorgänger steckt ein strategisches Element. Warum wählt ihr diesen Weg, und was ist wichtig für eine gute Panzersimulation?

TIM: Das Karten-Interface ermöglicht es dem Spieler, mit anderen Einheiten zu kommunizieren. Es ist eigentlich ein Ersatz für das Funkgerät. Außerdem können so Leute, die auf einem höheren Kommandolevel als »zielen und schießen« spielen wollen, mit dem Programm ebenfalls ihren Spaß haben. Der Schlüssel zu einer guten Simulation ist, durch größtmögliche Flexibilität im Spielablauf einer großen Anzahl von Käufern zu gefallen, die das Programm aus unterschiedlichen Blickwinkeln spielen. Das strategische Element bei M1 Tank Platoon 2 wird überschätzt.

John Williamson

... arbeitet bei Zombie und ist dort der verantwortliche Projekt- und Entwicklungsleiter für »Spearhead«.

PC PLAYER: Ihr lehnt euch bei Spearhead sehr stark an den »SimNet«-Simulator an. Wo mußtet ihr Vereinfachungen gegenüber diesem High-End-System der U.S. Army vornehmen?

JOHN WILLIAMSON: Die militärischen Profi-Simulatoren besitzen Unmengen von RAM, wundervolle, hochauflösende Monitore, Subwoofer und Joysticks samt Konsolen und Funkgeräten aus echten Panzern. Aber ein guter Pentium-PC mit einer 3Dfx-Karte ist ihnen von der Rechenleistung her überlegen. Daher mußten wir auch nur wenige Kompromisse eingehen: Das betrifft aus Gründen des Hauptspeichers einmal die Größe des Terrains, obwohl unser Gelände mit 16 mal 24 Kilometern immer noch ziemlich umfangreich ist. Zum zweiten haben wir die Anzahl der Spieler im Multiplayer-Modus verringert – außerdem fehlen einige Dinge wegen der militärischen Geheimhaltung.

PC PLAYER: Werdet ihr mit zukünftigen Produkten ein integriertes Schlachtfeld schaffen, auf dem man auch Hubschrauber und Flugzeuge steuern kann?

JOHN: Wir haben schon entsprechende Designpläne in der Schublade, sowohl für Spearhead als auch für ein Spiel, das auf dem »Next Generation Tank« der U.S. Army basiert. Wir warten lediglich auf grünes Licht von unserem Publisher. **(mash)**

PROTOTYPEN

Ein Panzerschwerpunkt, der sich ausschließlich mit den digitalen Kettenrasslern der Vergangenheit beschäftigte, wäre mit ziemlicher Sicherheit nur das halbe Vergnügen. Zur Abrundung werfen wir deshalb einen Blick auf die Tankspiele der Zukunft. Insbesondere »Panzer Elite« von Psygnosis verdient unsere gesteigerte Aufmerksamkeit.



Beim Abfeuern des Hauptgeschützes geht dieser Panzer deutlich in die Knie. Von hinten nähert sich schon ein böser Gegner. (Panzer Elite)

Panzer Elite

Unter dem Oberkommando von Teut Weidemann (siehe auch das Interview auf Seite 156) entwickelt das deutsche Team Wings Simulations für Psygnosis mit »Panzer Elite« eine im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Simulation. Das Programm deckt alle wichtigen Krisenherde der Zeit nach 1942 ab. Sie treten wahlweise auf amerikanischer oder deutscher Seite an und dürfen diverse Kettenfahrzeuge wie den Tiger selbst steuern, insgesamt neun bei jeder Partei. Zusammen mit den vom Computer kontrollierten Vehikeln tummeln sich alles in allem 84 Sorten Einheiten auf dem Schlachtfeld. 80 Missionen stehen zur Auswahl, die sich gleichmäßig auf beide Kombattanten verteilen.

In Nordafrika führen die deutschen Verbände einen Zwei-Fronten-Krieg, was auch erklärt, daß der Nachschub bloß sporadisch eintrifft. Nach Sizilien zurückgeworfen, ziehen sich die Deutschen vor den Amerikanern beziehungsweise aus ganz Italien zurück. Zugleich erhalten hier die US-Streitkräfte erstmals volle Unterstützung, außerdem stehen dort große Städte als Schlachtfelder bereit. Zuletzt findet man sich in der Normandie wieder, um den »D-Day«, also die alliierte Invasion, aktiv mitzuerleben.

Das komplette Szenario kann keiner gewinnen oder verlieren, da das Ergebnis aufgrund der historischen Authentizität des Programms bereits feststeht. »Unsere Szenarien sind derart kompliziert, daß uns der Einbau dynamischer Kampagnen Jahre gekostet hätte«, so Teut Weidenmann. Statt dessen erhalten Sie einzelne Missionsziele; die primären müssen auf jeden Fall erfüllt werden, das Absolvieren der sekundären verbessert Ihre Chancen auf eine Beförderung oder Medaille. Dazu warten noch Bonusziele, die im Erfolgsfall die Leistungsfähigkeit Ihrer Besatzungen erhöhen. Laut Teut ist für Abwechslung gesorgt: »In Panzer Elite wird der Spieler verschiedenste Aufgaben bekommen, vom Beschützen von Konvois über das Erkunden des Terrains oder Beobachten für die Artillerie bis hin zum großen Panzergefecht.« Im Gegensatz zu »M1 Tank Platoon« oder »iPanzer '44« befehligen Sie lediglich einen Zug Tanks, also vier bis fünf Fahrzeuge.

Von Menschen und Maschinen

Vor dem Einsatz verteilen Sie die unter Umständen sehr knappen Ressourcen wie Sprit und Munition, wobei von letzterer zuweilen acht Sorten pro Kanone vorhanden sind. Eine Splittergranate mag gegen »weiche« Ziele wie Häuser und Soldaten sehr effektiv sein. Ein anderes Kettenfahrzeug wird dadurch nur angekratzt,

Spearhead



Ursprünglich sollte das Programm, das Zombie Software zusammen mit MäK Technologies entwickelt, von BMG veröffentlicht werden. Nach der Übernahme dieser Firma durch Take Two stand es auf deren Release-Liste, doch letztendlich hat Interactive Magic den Zuschlag erhalten. Das Spiel basiert auf der SimNet-Technologie, die die U.S. Army in ihren Simulatoren verwendet – wie übrigens auch das schon vor acht Jahren erschienene »Tank« von Spectrum Holobyte.

In 50 Missionen steuern Sie Ihren M1A2-Panzer durch die tunesische Wüste. Dank unterschiedlicher Realismus-Optionen können Sie das Programm als reine Simulation oder etwas actionlastiger spielen. Die Designer integrierten Originalgeräusche aus dem M1, daher startet beispielsweise die Gasturbine mit einem charakteristischen Pfeifen. Steckt eine 3Dfx-Karte unter der Haube, sieht die Grafik gleich nochmal so gut aus und liefert gefilterte Texturen plus Transparenzeffekte.

SPEARHEAD – FACTS

▶ Hersteller:	Zombie/Interactive Magic
▶ Termin:	3. Quartal 1998

Wargasm

Mit diesem explosiven Werk strebt Digital Image Design nichts Geringeres als das »integrierte Schlachtfeld« an. Das heißt, Sie können alles, was dort herumschwirrt, selbst übernehmen – vom einfachen Fußsoldaten über die unverzichtbaren Panzer bis hin zum Helikopter. Darüber hinaus kommandieren Sie die Truppen über ein Taktik-Interface, das nicht umsonst dem eines Echtzeit-Strategiespiels ähnelt. Durch Rahmenziehen mit der Maus dirigieren Sie Ihre Leute über die Karte und weisen ihnen Ziele zu. Die Tanks und Helikopter wurden zwar der militärischen Wirklichkeit entnommen, doch die Handlung verlegte man ins 21. Jahrhundert. Dadurch schießen britische »Challenger«-Panzer mit Plasmageschützen und anderen fiktiven Waffen. Die Fahrphysik wiederum wurde ans Original angelehnt. Über das Internet sollen dann hunderte



Teilnehmer gleichzeitig an Schlachten teilnehmen können, günstige Zusatz-CDs mit neuen Fahrzeugen werden folgen.

SPEARHEAD – FACTS

- Hersteller: DID/Infogrames
- Termin: 4. Quartal '98

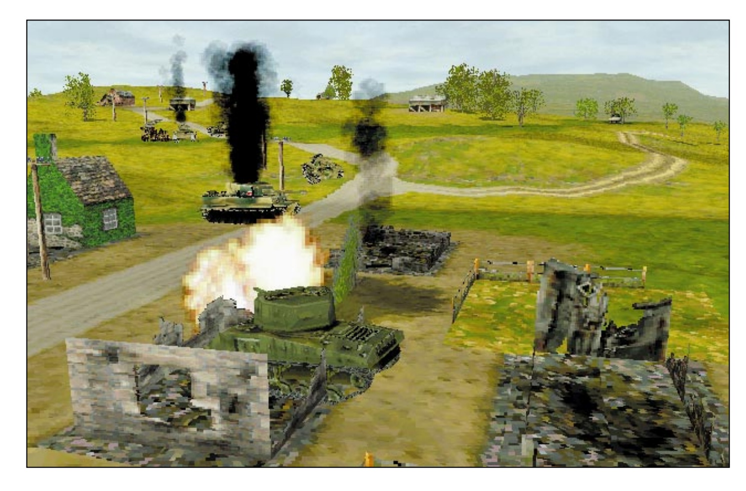
Steel Beasts



Das zweiköpfige Programmierteam Aurasys stellt eine Simulation der M1- und Leopard-2-Schlachtpanzer fertig, die so realistisch sein soll, daß sie »auch zum Training von echten Panzersoldaten angeboten werden kann«, so jedenfalls Designer Nils Hinrichsen. Sie befinden sich dabei an Bord eines der stählernen Ungetüme, spielen Richtschütze und Kommandant und haben bis zu einer Kompanie Tanks unter Kontrolle. Die Grafik-Engine benutzt im Moment noch Bitmap-Grafiken, sie wird zur Zeit aber auf Polygone umgestellt. Die Programmierer sind übrigens auf der Suche nach einem Publisher.

STEEL BEASTS – FACTS

- Hersteller: Noch ungewiß
- Termin: 4. Quartal '98



Die Schlacht ist in vollem Gange: Gut zu sehen sind die einzelnen Panzer samt der Gebäude.

während Sprenggranaten gegen Mörserstellungen ebenfalls nicht die richtige Wahl sind.
Ihre Mannen haben alle spezielle Eigenschaften, dazu müssen Sie auf deren Moral achten, da die Jungs ansonsten gerne mal in Panik geraten. Das hat Auswirkungen auf ihre Treffsicherheit und kann sich in planloser Flucht äußern. Generell sitzen Sie in Ihrem Panzer auf dem Kommandantenplatz, der Rest wird vom Computer übernommen. Auf Wunsch steuern Sie Ihren gepanzerten fahrbaren Untersatz selbst und feuern die Kanone höchstpersönlich ab.
Die Grafik-Engine unterstützt über Direct3D alle kompatiblen Beschleunigerkarten. Falls Sie ein Board mit Voodoo- oder Voodoo-2-Chipsatz besitzen, kommt der Glide-Standard zum Einsatz. Die Landschaft wird in einem Raster von zweieinhalb mal zweieinhalb Metern pro Polygon dargestellt, und das über fünf Quadratkilometer hinweg. **(mash)**



Ein Blick durch die Zieloptik ermöglicht Ihnen das Anpeilen und Bestimmen der Entfernung zum nächsten Gegner.



Unter Palmen in Tunesien: Heiße Gefechte in der Wüste.



Der Sherman ist ein Mittelgewichts-Panzer, den man nicht unterschätzen sollte.

PANZER ELITE – FACTS

- Hersteller: Wing Simulations/Psygnosis
- Genre: Panzersimulation
- Termin: 1. Quartal 1999
- Besonderheiten: Vier völlig unterschiedliche Kampfgebiete; Konzentration auf den Simulationsaspekt.

start

Energiesparen – nein danke

Thomas Köglmayr

IN Energieentschärfung. Wer ungestört arbeiten will, sollte sämtliche Stromsparfunktionen in Windows und im BIOS abklemmen und statt dessen den Rechner einfach über Nacht ausschalten. Das schont die Hardware und die Nerven.

OUT Gefummel mit dem Speicher bei alten DOS-Spielen. Wenn es dennoch einmal nötig ist, hilft der Artikel über Speicherverwaltung unter Windows in dieser Ausgabe garantiert.

Mit Energiesparlampen, Sommerzeit und Drei-Liter-Auto kann ich mich ja noch anfreunden. Zumindest, wenn sich letztere Angabe auf den Hubraum bezieht. Doch die verzweifelten Versuche meines PCs, innerhalb eines Jahres den Energiegehalt einer Taschenlampenbatterie einzusparen, gehen mir ordentlich auf die Nerven.

Kaum tippe ich mal eine Minute nicht angestrengt vor mich hin, nimmt die Maschine das sofort zum Anlaß, in ein mildes Koma zu fallen: Der Bildschirm wird schwarz, die Festplatten fahren herunter, der Prozessor begibt sich in den Winterschlaf. Doch der nächste Einfall meinerseits kommt bestimmt – und dann beginnt plötzlich hektische Betriebsamkeit: Der Bildschirm erwacht knisternd zum Leben und versucht, die richtige Temperatur für ein scharfes Bild zu erreichen, auch die Festplatten kommen mühsam auf Drehzahl, und sogar die CPU nimmt meine erbosten Mausklicks irgendwann wieder zur Kenntnis.

Hurra! Schon wieder eine tausendstel Kilowattstunde gespart. Der Gewinn relativiert sich durch die verlorenen zwei Minuten meiner Arbeitszeit allerdings deutlich. Von der Materialermüdung durch das ständige Rauf und Runter einmal ganz abgesehen. Früher habe ich meinen PC am Abend ausgeschaltet. Das lasse ich jetzt sein, denn dann würden diese ganzen feinen Energiespar-Mechanismen ja nicht anspringen.

Seit damals hat sich sowieso einiges geändert. Flutschten mir vor wenigen Jahren die DOS-Befehle nur so aus den Fingern, mußte ich jetzt feststellen, daß ich viele der kryptischen Befehle einfach vergessen habe. Wer die gleichen Ausfallerscheinungen in puncto Speicheroptimierung unter DOS hat, dem hilft der »Keine Panik«-Artikel auf Seite 178 weiter.



Ihr T. Köglmayr

Test: DirectX 6.0

Billys Sechserpack

Für die Integration in Windows 98 kam er ein paar Wochen zu spät, doch jetzt ist der neue Treibersatz von Microsoft fertig: DirectX 6.0 verspricht mehr Tempo, mehr Funktionen, mehr Spielspaß. Aber versprechen kann man bekanntlich viel ...

Die Phrase »mit Spannung erwartet« liest man recht häufig, wenn es um DirectX 6.0 geht – vornehmlich in Microsofts zahlreichen Pressemitteilungen zu diesem Thema. Wirklich erwartet haben die meisten dagegen, daß die frischen Treiber in Windows 98 stecken und vielleicht sogar in einer eigenen Fassung für NT 4.0 vorgelegt würden. Beides hat Microsoft nicht hinbekommen. Aber einige Wochen nach dem Start des aktuellen Betriebssystems aus Redmond ist auch der neue Spiele-Motor endlich da. Ob sein Innenleben die suggerierte Erwartungsspannung wenigstens nachträglich aufkommen läßt, entscheiden Sie nach der Lektüre dieses Artikels selbst.

Alles frisch?

Die Spezifikationen von DirectX 6.0 sehen auf den ersten Blick nicht nach dem großen Quantensprung aus, falls ihn denn wirklich jemand erwartet haben sollte. Das einzige unbestreitbar neue Modul ist **Direct-3D-Sound** zur Steuerung von Soundkarten mit entsprechender Raumklangtechnik (zum Beispiel A3D), um Klänge frei positionieren zu können. 3D-Sound war eigentlich schon in der Fünfer-Version vorgesehen; Microsoft bremste aber die API-Entwicklung im letzten Moment – sehr zum Ärger einiger Soundkartenhersteller, die bereits mit entsprechenden Technologien in den Startlöchern standen. Nur um einen naheliegenden Irrtum zu vermeiden: Direct-3D-Sound unterstützt keine Karten mit Dolby-Surround-Technik, weil diese keine dynamische Positionierung (abhängig vom Spielgeschehen) erlaubt, sondern die Signale für links/rechts/mitte/hinten fest in den Digitalsounds kodiert hat.

DirectX 7.0 und 8.0

Die 6er-Version ist gerade fertig geworden, da ist auch schon die Rede von DirectX 7.0 und sogar 8.0. Bis jetzt allerdings hält sich Microsoft noch bedeckt, was die einzelnen Inhalte und Spezifikationen der Folgeversionen anbelangt. In den nächsten Wochen soll aber zumindest die Feature-Liste für DirectX 7.0 veröffentlicht werden, die Version selbst terminiert Microsoft auf das zweite Quartal des nächsten Jahres. Festzustehen scheint nur, daß vor allem weitere CPU-spezifische Funktionen (3D Now, Intels Katmai) unterstützt werden sollen. In Bezug auf DirectX 8.0 ist unter anderem die Rede von einer Integration des Open-GL-Standards für kommerziell grafische Anwendungen. Die endgültigen Spezifikationen werden sich aber natürlich mit der Entwicklung der Hardware in beiden Fällen noch ändern.



Der Final Reality Benchmark offenbarte erste Kompatibilitätsprobleme von DirectX 6.0. Das Programm litt nach der Installation unter unerklärlichem Speichermangel und startete erst gar nicht.

Direct-Input wurde um die **Force-Feedback-Unterstützung** erweitert, **Direct-Play** soll jetzt auch Internet-Spiele durch Firewalls hindurch erlauben; die übrigen Module erfuhren mehr oder weniger Feinschliff. Das größte Augenmerk legte Microsoft nach eigenen Aussagen auf das Sorgenkind Direct-3D: Einerseits ist dieses Modul unter DirectX der einzig gangbare Weg, um die meisten 3D-Grafikkarten anzusteuern, auf der anderen Seite ist Direct-3D vielen Spieleprogrammierern zu langsam und zu beschränkt in seinen Möglichkeiten. Nicht zuletzt deshalb wurden Voodoo-Karten ein so großer Erfolg, hat doch 3Dfx einen eigenen Treibersatz entwickelt (Glide), der sich statt Direct-3D verwenden läßt und der viel mehr aus den Karten herausholt. Diesen Rückstand will Microsoft mit dem angeblich massiv optimierten (mehr Funktionen, weniger DLLs) Direct-3D aufholen.

Noch ein Wort zum Bezug: Im Internet stehen getrennte Versionen von DirectX 6.0 für Windows 98 (»Core-Version«) beziehungsweise Win95 zum Download bereit. Erstere enthält keinerlei Hardware-Treiber, weil die in Windows 98 bereits enthalten sind – also nicht verwechseln.

Schon in Sicht: Version 6.1

Binnen weniger Tagen veröffentlichte Microsoft völlig widersprüchliche Pressemeldungen bezüglich eines bestimmten Bestandteils von DirectX 6. Die Rede ist von dem Modul **Direct Music**, das sich um die musikalische Untermalung von Spielen kümmern soll. Im wesentlichen besteht es aus einem Software-

Was ist eigentlich DirectX?

Unter DirectX versteht man eine Sammlung von Programmierschnittstellen für Windows. Der Vorteil von DirectX gegenüber den früheren, speziell angepaßten Lösungen ist, daß sowohl die Spieleprogrammierer auf der einen Seite und die Hersteller von Hardware auf der anderen Seite wissen, was von ihnen verlangt wird. Die Programmierer können sich darauf verlassen, daß ihr Spiel mit allen Sound- und Grafikkarten läuft, die DirectX unterstützen. Das lästige Gefummel für jedes einzelne Spiel entfällt dadurch. Die Hardware-Hersteller auf der anderen Seite haben den Vorteil, daß sie sicher sein können, mit ihrer Hardware eine breite Basis von Anwendungen zu unterstützen. Die Zeiten, wo eine Grafikkarte ihre Leistung nur mit den Spielen zeigen konnte, die mitgeliefert wurden, sind damit endgültig vorbei.

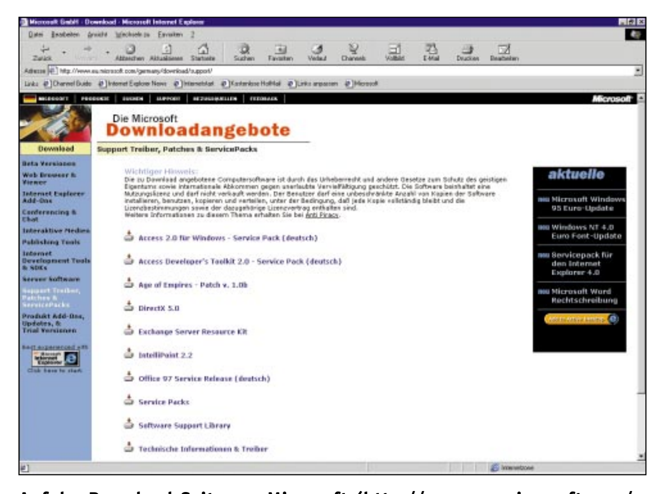
Wavetable-Synthesizer und der verbesserten Steuerung von Hardware-Wavetables. Außerdem soll es – bei entsprechend gestalteten MIDI-Musikstücken – den dynamischen Wechsel verschiedener Varianten eines Musikstücks ermöglichen, etwa den Stimmungswechsel von heiter nach düster oder bedrohlich, je nach Spielsituation. Die Spielehersteller bringen Direct Music aber derzeit nur mäßiges Interesse entgegen, ist doch MIDI-Untermalung ihres synthetischen Klangs wegen gegenüber digitalisierter Musik längst ins Hintertreffen geraten.
Sinnvoll oder nicht, jetzt steht jedenfalls endgültig fest: Direct Music kommt erst im Update DirectX 6.1, also irgendwann in diesem Herbst. Die 6.1er-Version soll auch Bestandteil des ersten Service-Packs für Windows 98 werden, für dessen Veröffentlichung der gleiche Termin avisiert ist.

Mal wieder Kompatibilitätsprobleme?

Eigentlich sollte das neue DirectX vollständig abwärtskompatibel zu den Versionen 5.0 und 5.2 sein, um nicht erneut solche Verwirrungen und Probleme aufkommen zu lassen wie seinerzeit bei den unverträglichen Varianten 2 und 3. Aber laut Mark Kenworthy von Microsoft kann es durchaus zu Schwierigkeiten kommen, wenn ein Softwarehersteller explizit für die Version 5.0 programmiert (ein berechtigter Hinweis, siehe den Final-Reality-Test weiter unten). Alle größeren Spielefirmen seien schon seit längerem angewiesen, ausschließlich auf die 6er Version aufzusetzen. Eine Parallelinstallation beider Treibersätze ist nämlich nicht möglich, und ein Rückbau von DirectX 6.0 auf 5.2 dürfte ebenfalls nicht ganz problemfrei vonstatten gehen.

Der Tempo-Test

Microsoft behauptet, Direct-3D wäre durch Optimierungs- und Entschlackungsmaßnahmen bis zu 60 Prozent schneller geworden als in der Fünfer-Version. Nun, das läßt sich ja relativ einfach überprüfen. In der Tabelle finden Sie die Testergebnisse mit »Incoming«, »Turok«, dem PC Player-Benchmark und schließlich »Final Reality«. Alle Meßwerte repräsentieren das Mittel aus drei Testläufen, bei denen prinzipell ausschließlich DirectX selbst ausgetauscht wurde. Wo das Setup-Programm empfahl, bestehende Hardware-Treiber beizubehalten, wurde diesem Ratschlag entsprochen. Ein späterer Testlauf mit dem Austausch sämtlicher DirectX-Treiber durch die in der 6er Version enthaltenen brachte erwartungsgemäß sogar noch etwas schlechtere Ergebnisse (allgemeiner 3Dfx-Treiber statt Diamond-Treiber).
Das Ergebnis ist ernüchternd, aber nachvollziehbar: Sowohl die minimal höhere Performance bei Incoming als auch die etwas schlechteren Werte beim PC Player Benchmark und Turok liegen innerhalb der Meßtoleranz, die auch bei mehreren Testläufen auf einem unveränderten System zu akzeptieren ist. DirectX 6 ist also von sich aus kein Stück schneller als die Vorgängerversion. Bei genauerer Betrachtung ist eine Performance-Steigerung nur in Verbindung mit neuen, an DirectX 6 angepaßten Hardware-Treibern und mit Softwareentwicklungen, die das neue DirectX 6 berücksichtigen, denkbar. Beides wird in naher Zukunft sicherlich verfügbar sein.
Warum sich Final Reality unter dem neuen Treibersatz verweigerte, bleibt unklar, mindert aber das Vertrauen in die Kompatibilität. Immerhin offenbarte bei Stichproben kein aktuelles Windows-Spiel Schwierigkeiten mit DirectX 6.
Fazit: Sie können sich den Umstieg auf das neue DirectX zunächst noch sparen, wenn es Ihnen um eine höhere Performance geht. Die einzigen legitimen Gründe für ein Update sind derzeit die Force-Feedback- und die 3D-Sound-Unterstützung. Herumkommen wird man um das neue DirectX auf die Dauer allerdings nicht, da die nächsten Spieleneuerscheinungen vermutlich nur noch damit laufen werden. **(Stefan Wischner/tk)**



Auf der Download-Seite von Microsoft (http://www.eu.microsoft.com/germany/download/support/) wird bald auch die deutsche Version von DirectX 6.0 verfügbar sein.

Der 3D-Vergleich: Direct X-5.0 vs. DirectX 6.0

Als Testsystem diente ein Pentium 200 MMX (getaktet auf 225 MHz) mit 80 MByte RAM und Windows 95. Die 3D-Karte war eine Diamond Monster 3D (Voodoo 1, 4 MByte).

	DirectX 5.0	DirectX 6.0
PC Player D3D Hardware	27,3 fps	26,9 fps
Final Reality Software (3D-Marks)	0,36	0,38
Final Reality D3D Hardware (3D-Marks)	2,23	- *)
Turok	31,0 fps	28,1 fps
Incoming	25,92 fps	26,93 fps

*) Final Reality weigerte sich, die 3D-Tests zu starten.

Vergleich: Celeron gegen Pentium II

Der Prozessor-Report

Langsam nimmt die Produktpalette von Intel labyrinthische Formen an. Oder könnten Sie auf Anhieb die Unterschiede zwischen einem Celeron 300, einem Celeron 300A und einem Pentium II 300 erklären?

Wenn die Preise beständig fallen, macht das Studieren von Werbeprospekten gleich doppelt soviel Spaß: Vollausgestattete Pentium-PCs für unter 1500 Mark sind heute keine Seltenheit mehr. Dazu locken großzügig dimensionierte Festplatten, Speicher satt und 3D-Grafikkarten. Dazu gehört selbstverständlich eine CPU mit 300 MHz, denn wer möchte sich heute schon mit weniger bescheiden? Doch dann bleibt der Blick plötzlich beim Kleingedruckten hängen, und man gerät ins Grübeln: Was heißt denn nun gleich wieder »... mit Pentium II Cel.«, ist das nun ein richtig echter Pentium, oder wie oder was?

Sparen, sparen, sparen

Es gibt mehr als einen Weg, beim Prozessorbau zu sparen. Einer davon ist, bestimmte Komponenten kurzerhand wegzulassen: So geschehen beim Celeron. Denn mit das teuerste Bauteil in einer CPU ist der »Second Level Cache«. In diesem extrem schnellen Zwischenspeicher werden häufig benötigte Prozessor-Befehle für den sofortigen Zugriff vorgehalten. Bei einem Pentium II ist er (unabhängig von der Taktrate) immerhin 512 KByte groß. Der Celeron 300 kommt dagegen gänzlich ohne daher und läßt sich dadurch natürlich deutlich kostengünstiger produzieren. Die Kehrseite der Medaille ist der damit einhergehende Mangel an Performance. Außerdem wird der Celeron nicht wie sein großer Bruder in ein Slot-1-Gehäuse eingebaut, sondern sitzt auf einer – ebenfalls billigeren – Platine; das macht zwar wiederum ein eigenes Motherboard nötig, aber was stört das Intel?

Soweit wäre eigentlich alles ganz einfach, gäbe es da nicht auch noch einen Celeron 300A und einen Celeron 333. Bei diesen Modellen werden die Unterschiede zum Pentium II schon geringer, denn beide verfügen ebenfalls über einen eingebauten Second Level Cache. Dieser ist mit 128 KByte nur ein Viertel so groß wie beim Original, dafür wird er schneller getaktet: Während der Pentium II seinen Second Level Cache mit dem halben Prozessor-Takt (bei einem P II/300 also mit 150 MHz) anspricht, greifen Celeron 300A und Celeron 333 mit der vollen Taktrate zu. Wieviel das in der Praxis ausmachen kann, zeigen die Untersuchungen, die wir in Zusammenarbeit mit dem Testlabor vom »PC Magazin« durchgeführt haben.

WAS IST EIGENTLICH ...

Second Level Cache: In diesem Speicher legt der Prozessor häufig benutzte Befehle ab, um möglichst schnell darauf zugreifen zu können.

Prozessortakt: Die Taktrate gibt die Arbeitsgeschwindigkeit der CPU an. Ähnlich wie auf einer Galeere benötigt die Ausführung jedes Befehls eine bestimmte Anzahl an Takten. Je mehr Takte pro Sekunde, desto schneller läuft der Rechner.

Speichertakt: Die wenigsten Speicherbausteine verkraften den vollen Prozessortakt, deshalb wird in aller Regel nur ein Bruchteil davon genommen. Zum Beispiel greift ein Pentium II/300 mit 150 MHz auf seinen Cache zu.

Applikations-Benchmark: Im Gegensatz zu den synthetischen Benchmark-Programmen werden für dessen Ermittlung real existierende Anwendungen wie Word oder Excel benutzt.

Intel vs. Intel

Für den Test waren folgende CPUs verfügbar: Celeron 300, Celeron 300A, Celeron 333 und als Vergleichsprozessor ein Pentium II mit 333 MHz. Auf drei unterschiedlichen Teststrecken mußten die Kandidaten beweisen, was tatsächlich in ihnen steckt. Für die übliche Arbeit mit dem PC galt es, den Sysmark32-Benchmark zu absolvieren. Dieser Applikations-Benchmark spiegelt wider, wie gut die CPU mit dem arbeitstäglichen Kleinkram unter Windows 98 zurechtkommt. Danach durften die Prozessoren zeigen, wie es auf der spieletechnischen Seite um sie bestellt ist. Dazu gab es mehrere Durchläufe mit »Turok« und »Incoming«. Turok lief dabei in einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten, während der Incoming-Benchmark mit 800 mal 600 Bildpunkten durchgeführt wurde.

Erwartungsgemäß hatte der Celeron 300 mit Windows so seine Probleme: Gehandicapt durch den fehlenden Second Level Cache

Der Celeron 333 mausert sich zum Pentium-Killer.

Hardware

erreichte die CPU einen wenig berauschenden Wert von 214. Wie man es besser macht, führte der Celeron 300A vor, der dank seines 128 KByte großen Second Level Caches sehr gute 307 Punkte vorlegte – eine Temposteigerung von satten 43 Prozent. Auch der Celeron 333 braucht sich vor dem großen Bruder Pentium II mit identischer Taktrate nicht zu verstecken, ganz im Gegenteil: Der Celeron entschied diesen Vergleich mit 331 gegenüber 325 Punkten sogar für sich. Die Erklärung für den zunächst verblüffenden Befund: Die höhere Taktrate macht den geringeren Umfang des Zwischenspeichers mehr als wett.

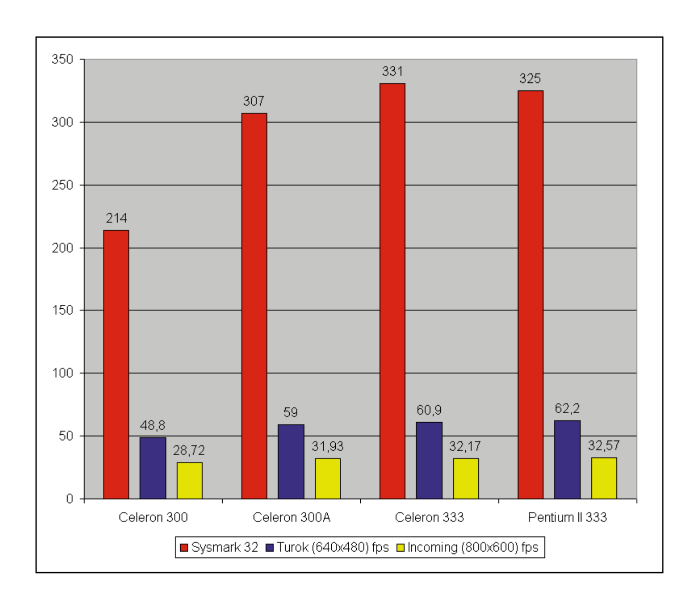
Bei den Spieletests ergab sich ein verhältnismäßig ähnliches Bild: Bei Celeron dem Kleinen schwang sich Turok gerade mal zu 48,6 Frames pro Sekunde auf, auch Incoming kam hier nur auf 28,7 fps. Der Celeron 300A hatte wieder den Cache-Bonus auf seiner Seite: Turok steigerte sich auf 59 Bilder in der Sekunde, Incoming lief mit 32 fps. Der Unterschied ist also nicht mehr ganz so gewaltig, aber 20 Prozent Tempozuwachs bei Turok sind schließlich auch schon was. Bemerkenswert gering hingegen der Unterschied zwischen Celeron 333 und Pentium II/333. Bei Spielen hat der »richtige« Pentium ganz knapp die Nase vorn, er kommt bei Turok auf 62,2 fps und bei Incoming auf 32,57 fps; der Celeron stellte sich mit 60,9 beziehungsweise 32,17 Bildern in der Sekunde zufrieden. Allerdings reden wir hier von Größenordnungen, die sich mit bloßem Auge faktisch nicht mehr unterscheiden lassen. **(tk)**



Der Pentium II mit 333 MHz kann trotz satter 512 KByte Second Level Cache dem fixen Celeron-Bruder nicht das Wasser abgraben.

Die Testergebnisse im Überblick

	Celeron 300	Celeron 300A	Celeron 333	Pentium II 333
Sysmark 32	214	307	331	325
Turok (640 x 480)	48,6 fps	59 fps	60,9 fps	62,2 fps
Incoming (800 x 600)	28,72 fps	31,93 fps	32,17 fps	32,57 fps



GELD REGIERT DIE WELT

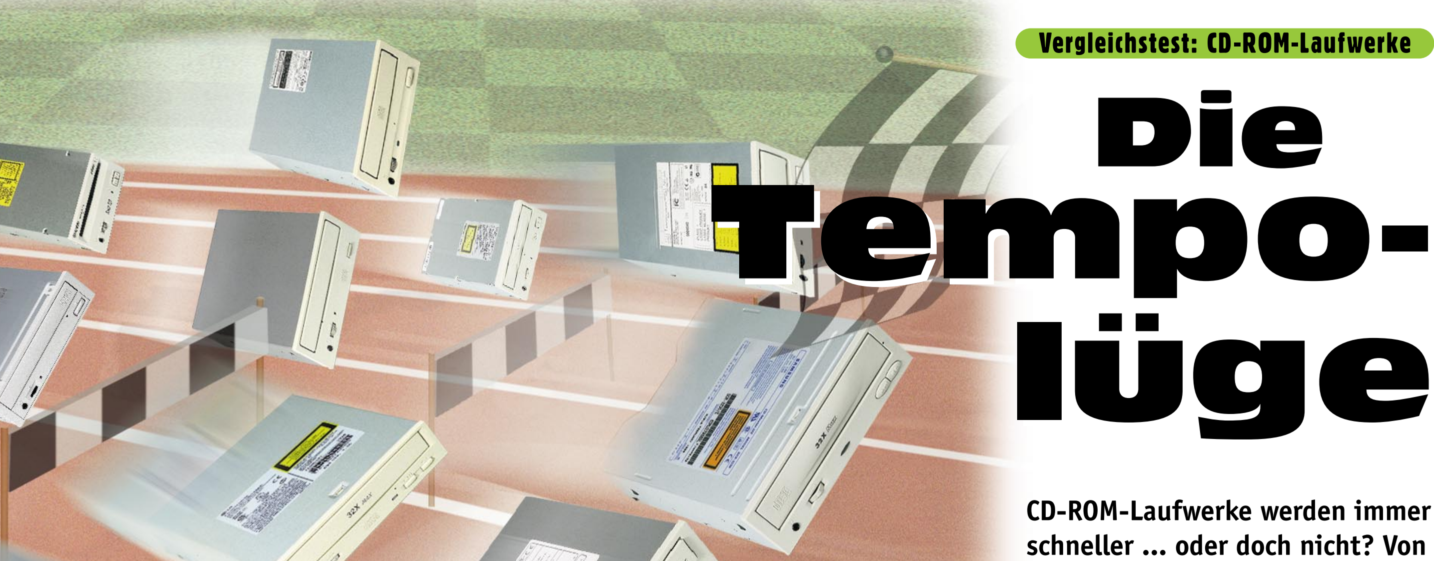
Man wird nicht allein deshalb zum Mega-Konzern, weil man von morgens bis abends immer nur Gutes tut. Das ist bei Intel nicht anders als bei Microsoft und anderen Branchen-Königen. Auch die einst den Markt fast monopolartig beherrschende Prozessorschmiede hatte triftige wirtschaftliche Gründe dafür, neben der Pentium-II-Schiene noch eine Billigproduktlinie aufzubauen. Denn gerade bei den derzeit so beliebten PCs unterhalb der 1000-Dollar-Grenze verlor Intel zuletzt in den USA kräftig Boden gegenüber dem ungeliebten Konkurrenten AMD.

Hat Intel bei den High-End-CPUs mit rund 80 Prozent Marktanteil immer noch fast unangefochten das Sagen, sieht es im unteren Preissegment vollkommen anders aus. Hier konnte sich AMD fast 50 Prozent vom Kuchen sichern. Ein Zustand, den Intel mit dem Celeron wieder zu seinen Gunsten ändern will. Parallel dazu versucht man, den lieben Kollegen mit massiven Preissenkungen das wirtschaftliche Überleben schwer zu machen. Schließlich hat AMD einst selbst die forsche Devise ausgegeben, man werde immer 15 Prozent billiger als Intel sein.

KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Na, wenn das mal nicht ein Eigentor allererster Güte ist, das Intel da geschossen hat. Da wollte man die lästigen Mitbewerber aus den billigen Supermarkt-Rechnern vertreiben und erreicht doch nur, daß man sich im eigenen Hause Konkurrenz macht. Jedenfalls kommt Intel in Erklärungsnotstand bei der Frage, weshalb man sich denn einen teuren Pentium II 333 kaufen soll, wenn mancher Billig-Celeron die gleichen oder sogar bessere Leistungen bringt. Ich für meinen Teil würde auf jeden Fall dem Celeron den Vorzug geben und für die gesparten Hunderter lieber noch etwas mehr Speicher in den Rechner stecken.

Genaues Nachfragen rate ich allerdings allen, die einen Celeron mit 300 MHz ins Auge gefaßt haben. Passen Sie gut darauf auf, daß Sie nicht »aus Versehen« einen kastrierten Celeron ohne Second Level Cache untergejubelt bekommen. Das unscheinbare »A« hinter der Prozessorbezeichnung entscheidet nämlich darüber, ob Sie eine lahme Krücke oder einen flotten Feger mit nach Hause nehmen.



Vergleichstest: CD-ROM-Laufwerke

Die Tempo-lüge

CD-ROM-Laufwerke werden immer schneller ... oder doch nicht? Von wegen 32-, 34-, 36- oder gar 40faches Tempo: In der Realität werden solche Werte meist nicht einmal annähernd erreicht. Unser Vergleichstest deckt auf, welche Hersteller die größten Mogelpackungen anbieten.

Zu Beginn der CD-ROM-Ära konnte man sich noch darauf verlassen, daß ein Vierfach- oder Achtfach-laufwerk auch kontinuierlich die vierfache oder achtfache Geschwindigkeit eines Singlespeed-Drives (150 KByte/s) erreicht. Die Geräte arbeiteten damals mit der CLV-Technik, was für Constant Linear Velocity (konstante lineare Geschwindigkeit) steht. Damit das Laufwerk immer die gleiche Datenmenge lieferte, mußte es die Drehzahl laufend anpassen: Liest es im inneren Bereich der CD, dreht der Motor schneller; in den äußeren Bereichen bremst das Laufwerk ab, weil auf den längeren Spuren mehr Daten gespeichert sind.

Geschwindigkeit ist nicht alles

Inzwischen sind die Hersteller aber zur CAV-Technik (Constant Angular Velocity) übergegangen, bei der die Umdrehungsgeschwindigkeit immer konstant bleibt. In der Praxis bedeutet das, daß ein 32fach-Läufer im inneren Bereich der Silberscheibe lediglich die Datenübertragungsrate eines 14fach-Modells und erst ganz außen seinen Maximalwert erreicht. Das wäre halb so schlimm, wenn der Laserstrahl die CD wie eine Schallplatte von außen nach innen abtasten würde – tatsächlich ist es jedoch genau umgekehrt. Geht man davon aus, daß nur ein Bruchteil aller CDs randvoll mit Daten ist, erlebt man die hohen Übertragungsraten im wirklichen Leben so gut wie nie. Aber weil große Zahlen verkaufsfördernd sind, werben die Hersteller natürlich mit der Übertragungsrate, die ihr Laufwerk ganz außen auf einer randvollen CD-ROM erreicht. In unserem Test geben wir deshalb bei jedem Laufwerk gleich die »echten« Zahlen an, entsprechend der Übertragungsrate, die im Durchschnitt von ihm erreicht wird. Doch was nützt der ganze Temporausch, wenn das Laufwerk dabei mehr Radau macht als »Forsaken« und »Unreal« zusammen? Oder den kompletten Rechner zum Vibrieren bringt? Gute Nachrichten: Die Vibrationen hat man ab der 32x-Generation weitgehend in den Griff bekommen. Was bei Waschmaschinen schon seit Jahren Standard ist, haben sich nun auch die Hersteller der High-Tech-Geräte zunutze gemacht: Kleine Kügelchen am Spindelmotor liegen auf einem magnetischen Untergrund. Läuft die CD unrund, positionieren sich die Kügelchen automatisch so, daß die CD wieder gleichmäßig dreht.

Good Vibrations

Es kommt aber bei CD-Laufwerken noch ein weiteres wichtiges Merkmal hinzu. Vor allem, wer seine CDs nicht supersorgfältig behandelt, sollte einen Blick auf die Fehlerkorrektur in der abschließenden Tabelle werfen. Je nach Qualität kann ein Laufwerk mit Kratzern auf der CD mehr oder weniger gut umgehen. An einer fehlerhaften Stelle muß die Umdrehungsgeschwindigkeit abgesenkt werden, damit die Daten sicher eingelesen beziehungsweise korrigiert werden können. Anschließend sollte das Laufwerk wieder auf volles Tempo kommen. Eine schlecht arbeitende Fehlerkorrektur muß die CD öfters abbremsen, was sich natürlich auf die allgemeine Performance auswirkt. Zudem schaffen es einige Laufwerke nicht, im Anschluß wieder automatisch zu beschleunigen – statt dessen rotieren sie solange mit vierfacher Geschwindigkeit weiter, bis ein neues Lesekommando folgt.

(Florian Heise/tk)

So haben wir getestet

Der Testrechner:

Als Test-PC stand ein Pentium II mit 333 MHz zur Verfügung. Alle Laufwerke wurden als Master an den Secondary Port gesteckt. Im Bios des Asus P2L97-Boards wurde dieser auf PIO-Mode 4 / DMA2 eingestellt.

Ausstattung / Installation (20 Prozent):

Die Installation muß im Handbuch Schritt für Schritt beschrieben sein, so daß auch ein Anwender mit dem Einbau zurechtkommt, der seinen PC zuvor noch nie aufgeschraubt hat. Sind auch Hilfe bei eventuellen Problemen, ein Index, ein Glossar und technische Daten geboten, erhält der Hersteller fürs Handbuch die volle Punktzahl. Auf dem Laufwerksgehäuse müssen die Jumper-Einstellungen beschrieben sein, damit ein Master/Slave-Wechsel ohne Griff zum Handbuch möglich ist. Zum Lieferumfang sollten zumindest ein IDE-Kabel für den Anschluß an den Rechner, ein Audiokabel zur Verbindung mit der Soundkarte, die DOS-Treiber und das Handbuch gehören. Pluspunkte gibt es für eine zusätzliche Ausstattung wie Y-Stromkabel, Schraubendreher oder Software. Am Laufwerk selbst sind ein Kopfhörerausgang und ein Lautstärkeregler obligatorisch. Leider verzichten einige Hersteller auf die nützliche Play-Taste, mit der sich eingelegte Musik-CDs per Knopfdruck abspielen lassen. Ist ein Laufwerk »Multiread«-fähig, kann es auch die neuen CD-RW-Medien lesen. Bewertet werden zusätzlich Haltehäkchen für die CD und die Art des Einschubs (Schublade, Caddy oder Slot-in).

Leistung (50 Prozent):

Das wichtigste Kriterium ist natürlich die Leistung. Zur Messung wurden verschiedene Benchmark-Programme verwendet: Dr. Hardware, CD-Bench/Pro 3.0 und CD-Tach/Pro (von den ersten beiden Programmen finden Sie Demoversionen auf der PC-Player-Plus-CD). Zusätzlich wurde für eine praxisnahe Messung die komplette Windows-98-CD auf die Festplatte kopiert und die benötigte Zeit gestoppt. Auf dieser CD befinden sich insgesamt 626.425 KByte an Daten.
Ebenfalls wichtig ist die Zugriffszeit der Laufwerke: Um die 80 Millisekunden sind für ein aktuelles CAV-Laufwerk ein gutes Ergebnis. Getestet wurde zusätzlich, ob und wie schnell das Laufwerk Audiodaten digital auslesen kann.

Ergonomie (10 Prozent):

Vor allem bei den schnellen Laufwerken hat sich gezeigt, daß das immer höhere Tempo einen großen Nachteil mit sich bringt: Die Geräuschentwicklung wird unerträglich. Aus diesem Grund fließt in die Kategorie Ergonomie auch die Lautstärke im Betrieb mit ein. Dabei wird besonders auf hohe Pfeiftöne, die Geräuschkulisse beim Anlaufen und bei Lesezugriffen geachtet. Ein weiteres wichtiges Merkmal ist die Vibration.

Fehlerkorrektur (20 Prozent):

Zur Überprüfung der Fehlerkorrektur verwendeten wir eine mit zwei massiven Kratzern versehene CD, die das Laufwerk komplett lesen mußte. Das Testprogramm zeigt an, wie schnell das Laufwerk an jeder Stelle der CD liest und ob es die Daten an der schadhaften Stelle korrigieren konnte oder nicht.

Cyberdrive 321 D-N



■ Laut Hersteller: 32x
■ PC-Player-Meßergebnis: 19x

Cyberdrive hat mittlerweile ein eigenes Produktionswerk in China aufgebaut und konnte sich so zu einer wichtigen Größe im CD-ROM-Player-Markt mausern.

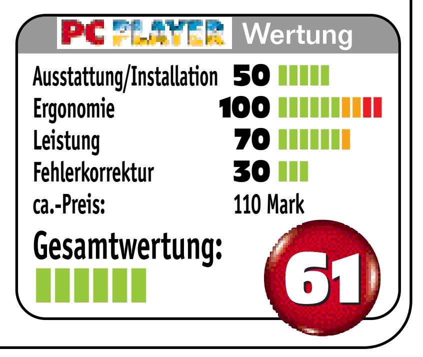
■ **Ausstattung / Installation**
Anfangs waren die Cyberdrive-Laufwerke sehr gut ausgestattet. Wegen des harten Konkurrenzkampfes spart man inzwischen jedoch an allen Ecken und Enden. So findet man bei den neuen Geräten kein IDE-Kabel mehr, und auch auf einen Play-Button muß man beim 321 D-N verzichten. Zum Lieferumfang gehören bloß ein mageres Handbuch, ein Audiokabel und die DOS-Treiber. Dafür wird das Laufwerk aber auch für günstige 110 Mark angeboten – ein hervorragender Preis. Wie fast alle Laufwerke mit über 30facher Geschwindigkeit arbeitet auch das Cyberdrive mit der Full-CAV-Technik und variiert die Umdrehungsgeschwindigkeit der CD nur noch dann, wenn Lesefehler auftreten.

■ **Ergonomie**
Überraschend war die geringe Geräuschentwicklung des Laufwerks. Durch die Auto-Balance-Technologie kann es die eingelegte CD immer optimal auswuchten. Durch diese Technik werden auch die Vibrationen eliminiert, wie man sie von 12 bis 24fach-Laufwerken kennt. Auch die Schublade öffnet sich schnell und wird nicht zur Geduldsprobe.

■ **Leistung**
Mit einer durchschnittlichen Transferrate von 2806 Kilobyte pro Sekunde ist das Cyberdrive etwas zu langsam und erreicht in Sachen Tempo den sechsten Platz. Die Fehlerkorrektur meisterte die Kratzer auf der Test-CD, schaltete anschließend jedoch nicht mehr in den schnellen 32x-Modus hoch. Daher brauchte das Laufwerk fürs Einlesen der kompletten CD 258 Sekunden. Audiodaten kann das Cyberdrive-Laufwerk mit 4,5fachem Tempo an einen CD-Brenner übergeben. Damit eignet es sich lediglich zum Brennen mit zweifacher Geschwindigkeit.

■ **Fazit:** Mit dem Cyberdrive bekommt man ein günstiges Laufwerk, das hohe Datenübertragungsraten liefert. Abzüge gibt's für die Fehlerkorrektur, die das Laufwerk nach einem Fehler nicht mehr hochschaltet.

+ Günstiger Preis
+ Sehr leise im Betrieb
+ Wenig Vibrationen
– Laufwerk schaltet nach Fehler nicht hoch



PC PLAYER Wertung

Ausstattung/Installation	50
Ergonomie	100
Leistung	70
Fehlerkorrektur	30
ca.-Preis:	110 Mark
Gesamtwertung:	61

Samsung CD-Master 32E

■ Laut Hersteller: 32x
■ PC-Player-Meßergebnis: 19x

Nach dem Aufdruck auf der Frontblende handelt es sich hier um ein 32fach-Laufwerk. Aufgrund der verwendeten CAV-Technologie gilt das eigentlich nur für die äußersten Spuren der CD.

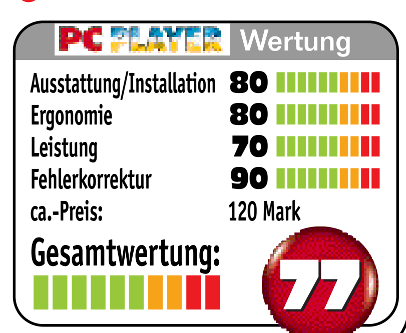
■ **Ausstattung / Installation**
Samsung beweist, daß ein CD-Laufwerk mit Play-Button nicht teuer sein muß. Für 119 Mark ist das Gerät zu haben und mit seinem Play-Button vor allem für denjenigen interessant, der damit gelegentlich auch Musik-CDs hören will. Auch ein Audiokabel und DOS-Treiber liegen bei. Das Handbuch gibt's zwar nur in Form eines Handzettels, auf diesem sind aber sowohl die Installationshinweise als auch Problemlösungen und die technischen Daten vorhanden. Lediglich ein IDE-Kabel fehlt. Die Ausstattung ist damit sehr ordentlich.

■ **Ergonomie**
Schüttelt man das Laufwerk vorsichtig, sind die Kügelchen zu hören, die für den ruhigen Lauf einer unwuchtigen CD sorgen sollen. Trotz dieser Auto-Balance-Technik ist das Laufwerk geringfügig lauter als die Konkurrenz. Ein unangenehmes Pfeifen ist jedoch nicht zu hören, was bei hohen Drehzahlen sonst leicht vorkommen kann. Vibrationen gibt es so gut wie keine.

■ **Leistung**
Das Samsung CD-Laufwerk bietet im Schnitt eine Übertragungsrate von 2809 Kilobyte pro Sekunde – ein etwas zu geringer Wert. Die mittlere Zugriffszeit ist mit 86 Millisekunden gut. Die Fehlerkorrektur des CD-Master 32E konnte ebenfalls überzeugen: In schnellen 87 Sekunden las das Laufwerk die komplette CD fehlerfrei ein. Nachdem der Lesekopf die defekte Stelle passiert hatte, schaltete das Laufwerk wieder auf die volle Geschwindigkeit hoch. Beim digitalen Auslesen von Audiodaten kommt das Samsung-Drive auf 4,2fache Geschwindigkeit. Bei Verwendung mit einem CD-Recorder sollte man also darauf achten, mit zweifachem Tempo zu brennen, damit es zu keinem Buffer-Underrun kommt.

■ **Fazit:** Das Samsung-Drive bietet in allen Bereichen gute bis sehr gute Resultate. Damit hat es sich einen zweiten Platz im Testfeld verdient.

+ Günstiger Preis
+ Wenig Vibrationen
+ Sehr gute Fehlerkorrektur
– Im Betrieb etwas zu laut



PC PLAYER Wertung

Ausstattung/Installation	80
Ergonomie	80
Leistung	70
Fehlerkorrektur	90
ca.-Preis:	120 Mark
Gesamtwertung:	77

Asus CD-S340

■ Laut Hersteller: 34x
■ PC-Player-Meßergebnis: 21x

Das neue Laufwerk von Asus soll nicht weniger als 34faches Tempo erreichen, was 5100 KByte pro Sekunde entspricht.

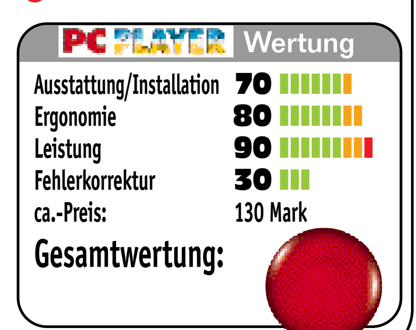
■ Ausstattung / Installation
Asus verzichtete bei seinem Laufwerk lobenswerterweise nicht auf den Play-Button, der fürs Abspielen von Audio-CDs hilfreich ist. Im Paket sind ein Audiokabel, DOS-Treiber und ein Handbuch enthalten. Letzteres gibt's nur in Englisch. Es beschreibt allerdings die Installation sehr genau, was vor allem für Käufer hilfreich ist, die zum ersten Mal ein Laufwerk installieren. Die Schublade besitzt keine Haltehäkchen, die den vertikalen Betrieb erlauben würden. Da der vertikale Einsatz aber sowieso eher die Ausnahme ist, führt dieses Manko nicht zur Abwertung. Wie auch die anderen Testkandidaten arbeitet das CD-S340 mit der Full-CAV-Technik: Die CD dreht mit konstanter Geschwindigkeit, wodurch sich unterschiedliche Übertragungsraten ergeben, je nachdem, an welcher Stelle sich der Lesekopf des Laufwerks befindet.

■ Ergonomie
Selbst wenn sich der Lesekopf des CD-S340 stark hin und her bewegt oder eine unwuchtige CD im Laufwerk liegt, treten keine stärkeren Vibrationen auf.

■ Leistung
5100 KByte soll das Asus-Drive maximal erreichen. Der beste gemessene Wert in den äußersten Bahnen der CD waren 4753 KByte. Damit verfehlte das Laufwerk nur knapp seine nominelle Geschwindigkeit. Im Durchschnitt erreicht es gute 3153 KByte pro Sekunde – damit ist es nach dem Nec und dem Philips das drittschnellste Laufwerk im Test. Die mittlere Zugriffszeit ist mit 80 Millisekunden sehr gut. Weniger erfolgreich konnte sich die Fehlerkorrektur bei der angekratzten Test-CD behaupten. Das Asus brauchte dazu 346 Sekunden. Nachdem das Laufwerk an der angekratzten Stelle kurzfristig auf einfache Geschwindigkeit heruntergeschaltete, las es den Rest mit vierfachem Tempo, ohne die CD wieder auf die volle Umdrehungszahl zu beschleunigen.

■ Fazit: Das Asus-Drive kann ein sehr gutes Tempo vorlegen, bietet auch ansonsten gute Leistungswerte. Nur die Fehlerkorrektur dürfte etwas zügiger arbeiten.

+ Wenig Vibrationen
+ Sehr schnell
– Im Betrieb etwas zu laut



LG-Electronics CRD-8320B

■ Laut Hersteller: 32x
■ PC-Player-Meßergebnis: 18x

Auch LG-Electronics (Lucky Goldstar) ist mit einem 32fach-Laufwerk im Markt vertreten, das für preiswerte 120 Mark zu haben ist.

■ Ausstattung / Installation
Dem Laufwerk liegt ein vorbildliches Handbuch bei, das alle wichtigen Schritte der Installation genau erklärt, Hilfestellung bei Problemen bietet und technische Daten enthält. Auch ein Audiokabel und DOS-Treiber sind im Lieferumfang enthalten – lediglich ein IDE-Kabel fehlt. Auf der Diskette sind neben den Treibern auch vier kleine Programme, mit denen sich die Schublade softwaremäßig öffnen, schließen, sperren und entsperren läßt. Wer am Rechner gerne Audio-CDs hört, findet beim LG-Drive einen Play-Button, mit dem sich Musik-CDs auf Knopfdruck abspielen lassen.

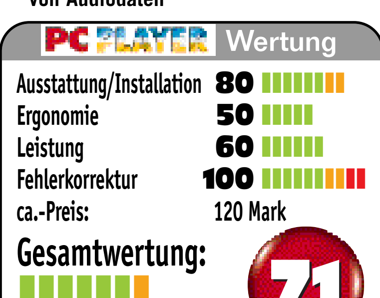
■ Ergonomie
Im Betrieb verursacht das LG-Laufwerk CDR-8320B leichte Vibrationen, die sich allerdings nicht störend auswirken. Auffallend sind die etwas lauteren Zugriffe während der Lesevorgänge, die sich aber ebenfalls noch im Rahmen halten. Wer sich für das LG-Drive entscheidet, sollte für gute Kühlung im Rechnerinneren sorgen – das CDR-83230B wird bereits nach wenigen Minuten sehr warm.

■ Leistung
Mit einer Datenübertragungsrate von 2737 KByte pro Sekunde liegt das LG-Laufwerk unter dem Testdurchschnitt und erreicht lediglich Platz neun. Ein tolles Ergebnis zeigte das Gerät dagegen in puncto Fehlerkorrektur. Die Test-CD war in schnellen 74 Sekunden fehlerfrei eingelesen. Nachdem der Lesekopf die angekratzte Stelle hinter sich gelassen hatte, schaltete das Laufwerk wieder auf seine volle Geschwindigkeit hoch. Weniger erfolgreich war es dafür beim Auslesen von digitalen Audiodaten und erreichte lediglich eine 2,2fache Geschwindigkeit. Sollen Audiodaten zu einem CD-Recorder geschickt werden, darf also nur mit Singlespeed gebrannt werden.

■ Fazit: Das LG-Laufwerk bietet insgesamt eine durchschnittliche Leistung, seine Fehlerkorrektur arbeitet jedoch hervorragend. Wer einen CD-Recorder besitzt und Audio-CDs brennen will, sollte von dem Gerät trotzdem Abstand nehmen, da es Audiodaten nur mit zweifachem Tempo auslesen kann.



+ Sehr gute Fehlerkorrektur
– Geringe Perfomance beim Auslesen von Audiodaten



Pioneer DR-A04S

■ Laut Hersteller: 32x
■ PC-Player-Meßergebnis: 17x

Auch wenn das Handbuch von Partial-CAV spricht, läßt die Meßkurve deutlich erkennen, daß das Pioneer-Laufwerk wie der Rest des Testfelds mit der Full-CAV-Technik arbeitet.

■ Ausstattung / Installation
Wie von Pioneer gewohnt, ist die Ausstattung recht ordentlich: Das Handbuch beschreibt die Installation so, daß selbst ein Laie damit gut zurechtkommt. Am Laufwerk findet man neben der Klinkenbuchse für einen Kopfhörer und dem Lautstärkeregler auch eine Play-Taste für Musik-CDs. Anstatt einer Schublade kommt bei dem Pioneer-Modell die Slot-in-Technik zum Einsatz, wie man sie von Auto-CD-Playern kennt: Die CD wird einfach in einen Schlitz eingeschoben und wieder ausgeworfen.

■ Ergonomie
Im Vergleich zum Vorgänger mit 24fachem Tempo haben die Vibrationen dank der Auto-Balance-Technik stark abgenommen, bloß ein leichtes Zittern ist noch zu spüren. Die Geräuschentwicklung ist gering, wenn man von dem leisen Grundrauschen absieht, das die hohe Umdrehungszahl verursacht.

■ Leistung
Mit lediglich 2570 KByte pro Sekunde bildet der 32fach-Läufer von Pioneer das Schlußlicht im Test. Bei der mittleren Zugriffszeit, bei der alle anderen Testkandidaten unter 105 Millisekunden erreichten, konnte das DR-A04S nicht mithalten und kam auf einen mageren Wert von 142 Millisekunden. Die Test-CD las das Drive in langsamen 975 Sekunden ein und produzierte dabei 118 nicht korrigierbare Fehler – Pioneer selbst bestätigte uns diese dürftigen Werte. Ein wesentlich besseres Ergebnis zeigte das Testgerät beim Einlesen von digitalen Audiodaten, wo es ein sagenhaftes 10,2faches Tempo erreichte – der beste Wert im Test. So lassen sich in Verbindung mit einem CD-Recorder Audio-CDs mit vierfacher Geschwindigkeit brennen.

■ Fazit: Die Datenübertragungsrate, die Zugriffszeit und auch die Fehlerkorrektur sind mager. Auftrumpfen kann das Super 32x dafür beim Einlesen von digitalen Audiodaten.



- + Liest Audiodaten mit 10fachem Tempo
- – Magere Fehlerkorrektur
- – Zugriffszeit zu langsam
- – Datenübertragungsrate zu gering

PC PLAYER Wertung

Ausstattung/Installation	80
Ergonomie	50
Leistung	30
Fehlerkorrektur	10
ca.-Preis:	130 Mark
Gesamtwertung:	38

PC PLAYER 10/98 Testsieger

Nec CDR3000

Laut Hersteller: 40x
PC-Player-Meßergebnis: 23x

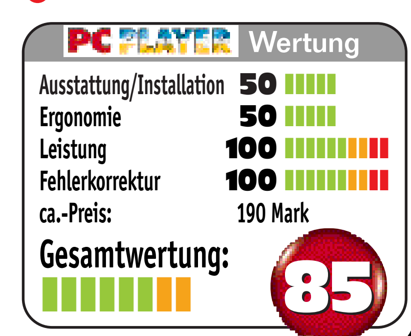
… CDR3000 ist das einzige …-Laufwerk im Test. Im beiliegenden Datenblatt weist Nec fairerweise auf die in der Praxis erzielbare Geschwindigkeitsspanne von 17x bis 40x hin.

■ Ausstattung / Installation
Nec konnte uns lediglich das nackte Laufwerk ohne jegliche Zusatzausstattung zur Verfügung stellen. Dem endgültigen Verkaufs-Kit soll darüber hinaus ein Handbuch inklusive Datenblatt beiliegen, das uns Nec als PDF-File schickte. Für die etwas knappe Installationsbeschreibung bekommt das Handbuch ein »befriedigend«. Obwohl das Laufwerk fast 200 Mark kostet, verzichtete man auf den nützlichen Play-Button. Lediglich Kopfhöreranschluß und Lautstärkeregler sind vorhanden.

■ Ergonomie
Dafür, daß das Nec-Laufwerk die eingelegten CDs auf rund 8000 Umdrehungen pro Minute beschleunigt, arbeitet es erfreulich vibrationsarm. Allerdings entsteht bei den hohen Geschwindigkeiten ein relativ lautes Grundgeräusch, das alle anderen Komponenten im PC übertönt und einem schnell auf die Nerven fallen kann.

■ Leistung
Das CDR3000 war das schnellste Laufwerk im Test und kam im Durchschnitt auf stolze 3399 KByte pro Sekunde. Auch die übrigen Meßergebnisse stimmen: Die Zugriffszeit ist mit 80 Millisekunden gut, und mit der 3,4fachen Auslesegeschwindigkeit bei Audio-Daten lassen sich Musik-CDs mit doppelter Geschwindigkeit auf einen CD-Brenner kopieren. Ein tolles Ergebnis zeigte das neue Nec-Laufwerk in puncto Fehlerkorrektur: Mit 72 Sekunden konnte es die Test-CD am schnellsten einlesen und die angekratzte Stelle fehlerfrei korrigieren. Auch das anschließende Hochschalten auf die volle Umdrehungszahl hat das CDR3000 im Griff. Für Datenbestände auf strapazierten CDs ist das NEC die erste Wahl.

■ Fazit: Wer auf schnelle und neue Technik steht, der bekommt mit dem Nec-Drive ein Laufwerk mit sehr guten Testergebnissen. Damit hat es sich den obersten Platz auf dem Siegertreppchen redlich verdient.



- + Hohes Lesetempo
- + Sehr gute Fehlerkorrektur
- – Hoher Preis

PC PLAYER Wertung

Ausstattung/Installation	50
Ergonomie	50
Leistung	100
Fehlerkorrektur	100
ca.-Preis:	190 Mark
Gesamtwertung:	85

Mitsumi FX320S

■ Laut Hersteller: 32x
■ PC-Player-Meßergebnis: 20x

Mitsumi schickte zuerst das FX320S ins Rennen, das mit der Firmware jedoch Probleme hatte und sehr schlechte Resultate lieferte. Der Nachfolger FX322S ist laut Mitsumi die überarbeitete Version und wird im Laden ebenfalls als FX320S verkauft.

■ **Ausstattung / Installation**
Dem Mitusmi-Laufwerk liegt neben dem obligatorischen Audiokabel, DOS-Treiber und Handbuch auch die Software »Music-Maker« bei, die Mitsumi allen CD-Laufwerken und -Brennern beipackt. Damit lassen sich aus verschiedenen (ebenfalls mitgelieferten) Samples Techno-Musikstücke basteln und als Wave-File abspeichern. Am Laufwerk selbst findet man lediglich eine durchschnittliche Ausstattung: Kopfhöreranschluß und Lautstärkeregler. Auf einen Play-Button wurde aus Kostengründen verzichtet.

■ **Ergonomie**
Vibrationen kann das FX322S gut ausgleichen. Für Menschen mit empfindlichen Ohren ist es trotzdem nicht geeignet: Durch die hohe Umdrehungszahl entsteht ein recht lautes Laufgeräusch. Muß sich der Lesekopf auf der CD viel hin und her bewegen, kommt ein auffälliges Zwitschern hinzu.

■ **Leistung**
Die Überarbeitung der Firmware vom FX320 zum FX322 ist gelungen. Die Datenübertragungsrate liegt nun im Schnitt bei 3018 KByte/s – ein ausgezeichneter Wert für ein 32x-Laufwerk. Ebenfalls verbessern konnte Mitsumi das digitale Auslesen der Audiodaten. Schwankten die Werte beim FX320 stark zwischen 1,5 und 13fachem Tempo (zum Brennen nicht geeignet), kann die neue Version nun ein gleichmäßiges Tempo von 7,5x bieten. Auch die Zugriffszeit von 93 Millisekunden ist gut.
An der Fehlerkorrektur hat Mitsumi jedoch nichts geändert, sie ist mit die schlechteste im Testfeld.

■ **Fazit:** Das Mitsumi-Laufwerk FX322S arbeitet im Vergleich zu den anderen Testkandidaten sehr schnell. Bei der Fehlerkorrektur fiel es jedoch durch.

+ Hohes Lesetempo
+ Günstiger Preis
– Sehr schlechte Fehlerkorrektur

PC PLAYER Wertung

Ausstattung/Installation	70
Ergonomie	50
Leistung	90
Fehlerkorrektur	10
ca.-Preis:	110 Mark

Gesamtwertung: 66

Teac CD-532E

■ Laut Hersteller: 32x
■ PC-Player-Meßergebnis: 19x

Von Teac gibt es das CD-532 sowohl als IDE- als auch als SCSI-Version. Für den Test kam das günstigere IDE-Laufwerk zum Einsatz.

■ **Ausstattung / Installation**
Das Handbuch zum Teac-Laufwerk ist vorbildlich gestaltet und beschreibt die Installation so, daß auch ein Laie mit dem Einbau keine Probleme haben wird. Als einziger Hersteller liefert Teac ein IDE-Kabel mit – wer das Laufwerk an den Secondary Port hängt, braucht so etwas. Auch ein Audiokabel und DOS-Treiber sind vorhanden. Die Laufwerksausstattung selbst ist Standard: Kopfhöreranschluß und Lautstärkeregler. Ein Extraknopf zum Abspielen von Audio-CDs fehlt. Gut gelöst hat man die Möglichkeit für den vertikalen Einbau: Ein flexibles Haltehäkchen wird beim Einlegen der CD beiseite gedrückt und verhindert, daß die eingelegte Scheibe herausfällt.

■ **Ergonomie**
Vibrationen kommen beim CD-532E dank einer sehr guten Auto-Balance-Technik gar nicht vor. Selbst stark unwuchtige CDs stellen das Teac-Drive vor keine größeren Probleme. Auch die Geräuschentwicklung ist erfreulich gering, nur ein leises Flüstern ist zu hören, das nicht weiter stört.

■ **Leistung**
Zu den guten ergonomischen Werten liefert das Teac-Laufwerk eine durchschnittliche Leistung: Mit 2854 Kilobyte pro Sekunde konnte es sich in Sachen Tempo auf den fünften Platz vorarbeiten. Die Zugriffszeit ist mit 103 Millisekunden zu lang. Durch die CAV-Technik sind Zugriffszeiten von unter 80 Millisekunden möglich. Durchschnitt ist das Tempo, das das Teac beim Auslesen von digitalen Audiodaten erreicht: Bei 3,6x kann man die Daten lediglich mit zweifachem Tempo zum Brenner schicken. Die Fehlerkorrektur wiederum überzeugte nicht, es dauerte 672 Sekunden, bis die manipulierte Test-CD eingelesen war. Dabei konnte die Firmware fünf Fehler nicht korrigieren. Das Laufwerk schaltet nach einem Fehler nicht wieder auf volle Geschwindigkeit.

■ **Fazit:** Wem ein leises und vibrationsarmes Laufwerk wichtig ist, der liegt mit dem CD-532E von Teac genau richtig. Die Fehlerkorrektur konnte im Test allerdings nicht überzeugen.

+ Sehr leise im Betrieb
+ Sehr wenig Vibrationen
– Magere Fehlerkorrektur
– Unbefriedigende Zugriffszeit

PC PLAYER Wertung

Ausstattung/Installation	80
Ergonomie	100
Leistung	60
Fehlerkorrektur	20
ca.-Preis:	120 Mark

Gesamtwertung: 60

Philips PCA 363CD



■ Laut Hersteller: 36x
■ PC-Player-Meßergebnis: 21x

Das Philips-Modell aus der bislang eher ungewöhnlichen 36x-Klasse erreichte im Test exakt die maximale Geschwindigkeit eines 34fach-Laufwerks; im Durchschnitt arbeitet es mit 21fachem Tempo.

■ **Ausstattung / Installation**
Philips hätte sich bei der Gestaltung des Handbuchs ruhig mehr Mühe geben können. Auch wenn es ein erfahrener Anwender im Grunde gar nicht benötigt, sollte für den Laien darin jeder Schritt ausführlich beschrieben sein. Bei der Philips-Dokumentation fehlen solche ausführlichen Hilfestellungen ebenso wie ein Inhaltsverzeichnis, technische Daten und so weiter. Ansonsten ist die Ausstattung in Ordnung: Audiokabel und DOS-Treiber sind vorhanden, nur das IDE-Kabel fehlt. Dafür hat Philips nicht am Play-Knopf gespart, der das Abspielen von Audio-CDs erleichtert.

■ **Ergonomie**
Während Philips beim PCA 363CD die Vibrationen dank Auto-Balance-Technik erfolgreich eindämmen konnte, ist die Geräuschentwicklung etwas hoch.

■ **Leistung**
Hätte Philips das Ganze als 32fach-Drive deklariert, würde es gute 66 Prozent der nominellen Geschwindigkeit erreichen. Die Benchmark-Programme maßen flotte 3190 Kilobyte pro Sekunde, was für ein 36x-Drive aber noch im mittleren Bereich liegt. Mit einer recht langen Zugriffszeit von 104 Millisekunden und einer nicht optimal arbeitenden Fehlerkorrektur reicht es so nur für 62 von 100 möglichen Punkten. Bei der angekratzten Test-CD konnte das PCA-363CD zwei Fehler nicht korrigieren und brauchte für das komplette Einlesen 195 Sekunden. Nachdem das Laufwerk die fehlerhafte Stelle passiert hatte, schaltete es wieder auf die volle Geschwindigkeit hoch, was vor allem für Video-CDs wichtig ist. Ein gutes Tempo legte das Philips beim Auslesen von digitalen Audio-Daten vor und erreichte 7,5fache Geschwindigkeit.

■ **Fazit:** Für einen Preis von etwa 130 Mark bekommt man mit dem PCA363CD ein Laufwerk mit ordentlicher Leistung. Lediglich an der Fehlerkorrektur sollte Philips noch ein paar Verbesserungen vornehmen.

+ Günstiger Preis
+ Hohe Capture-Rate für Audiodaten
− Fehlerkorrektur verbesserungsfähig
− Zugriffszeit etwas zu lang



Sony CDU701

■ Laut Hersteller: 32x
■ PC-Player-Meßergebnis: 18x

Kurz vor Redaktionsschluß schickte Sony noch das brandaktuelle CDU701 mit 32fachem Tempo ins Rennen.

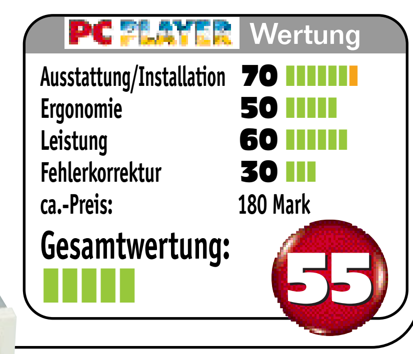
■ **Ausstattung / Installation**
Das Handbuch zum neuen Sony-Laufwerk ist gut gelungen und beschreibt die Installation auch für Laien verständlich. Ein Troubleshooting-Teil ist ebenfalls vorhanden, falls es zu Problemen kommen sollte. Zwar liefert Sony weder ein IDE- noch ein Audiokabel mit, dafür sind auf der beiliegenden Treiberdiskette Tools enthalten, mit der man unter DOS die Schublade öffnen, schließen, sperren und entsperren kann. Auch ein Audio-Player für DOS ist vorhanden, mit dem sich eingelegte Musik-CDs abspielen lassen. Das ist auch nötig, da ein Play-Button am Gerät fehlt.

■ **Ergonomie**
Trotz der integrierten Auto-Balance-Technik kommt es mit dem Sony-Drive zu leichten Vibrationen, die das Innenleben des Rechners (vor allem die Festplatte) jedoch nicht weiter stören dürften – im Vergleich zu den 24x-Laufwerken sind die Vibrationen sehr gering. Im Betrieb gibt das Laufwerk bei eingelegter CD einen leichten, gleichmäßigen Brummton von sich, der auf Dauer die Nerven belastet.

■ **Leistung**
Mit einer Datentransferrate von 2721 Kilobyte liegt das Laufwerk weit unter dem Durchschnitt des Testfeldes und konnte sich lediglich den zehnten Platz sichern. Die Zugriffszeit ist mit 93 Millisekunden noch im Rahmen, auch wenn die CAV-Technologie 80 Millisekunden und darunter möglich machen sollte. Ebenfalls ordentlich arbeitet die Fehlerkorrektur des Sony-Drives: Es konnte die Daten unter dem Kratzer der Test-CD korrigieren, schaltete danach jedoch nicht mehr in den schnellen Modus hoch, sondern blieb beim vierfachen Tempo hängen. Als Datenlieferant für einen CD-Brenner eignet sich das Gerät gut, da es Audiodaten mit mindestens 5,2fachem Tempo lesen kann – fürs Brennen mit vierfachem Tempo ist das ausreichend.

■ **Fazit:** Das Sony-Laufwerk liefert in allen Bereichen nur durchschnittliche Werte. Mit einem Preis von rund 180 Mark ist es daher zu teuer.

+ Nützliche DOS-Tools
− Magere Ausstattung
− Für ein 32x-Drive etwas zu langsam



CD-Laufwerke	Cyberdrive 321 D-N	Samsung CD-Master 32E	Asus CDS-340	LG CRD-8320B	Pioneer DR-A04S	Nec CDR3000	Mitsumi FX322S**	Teac CD-532EK	Philips PCA 363CD	Sony CDU701
Internet (www. ...)	cyberdrive.de	samsung.de	asuscom.de	lge.de	pioneer.de	nec.de	mitsumi.de	teac.de	be.philips.com	sony-cp.com
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Preis (ca.)	110 Mark	120 Mark	130 Mark	120 Mark	130 Mark	190 Mark	110 Mark	120 Mark	130 Mark	180
Technik										
Bauart	intern	intern	intern	intern	intern	intern	intern	intern	intern	intern
Anschluß	IDE	IDE	IDE	IDE	DIE	IDE	IDE	IDE	DIE	IDE
Einschub	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Slot-in	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade
Leseverfahren	Full-CAV	Full-CAV	Full-CAV	Full-CAV	Full-CAV	Full-CAV	Full-CAV	Full-CAV	Full-CAV	Full-CAV
Cache-Speicher	128 KByte	512 KByte	128 KByte	128 KByte	128 KByte	256 KByte	256 KByte	128 KByte	128 KByte	256
CD-RW-Lesefähigkeit	Ja	ja	ja	ja	Ja	ja	ja	ja	Ja	ja
Ausstattung										
IDE-Kabel	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja	nein	nein
Audio-Kabel	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja	Ja	nein
Jumpe erklärt	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	Ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	Ja	ja
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	Ja	ja
Play-Button	nein	ja	ja	ja	ja	nein	nein	nein	Ja	nein
Vertikaler Betrieb	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	Ja	ja
Speicherbelegung des DOS-Treibers	20 KByte	21 KByte	20 KByte	25 KByte	10 KByte	17 KByte	11 KByte	13 KByte	18 KByte	29 KByte
Benchmark-Tests										
Durchschnittliche Datenübertragungsrate	2806 KByte/s (19x)	2809 KByte/s (19x)	3153 KByte/s (21x)	2723 KByte/s (18x)	2570 KByte/s (17x)	3399 KByte/s (23x)	3018 KByte/s (20x)	2854 KByte/s (19x)	3190 KByte/s (21x)	2721 KByte/s (18x)
Tempo (Dr. Hardware)	2196 KByte/s	2181 KByte/s	2474 KByte/s	2035 KByte/s	2064 KByte/s	2547 KByte/s	2503 KByte/s	2298 KByte/s	2035 KByte/s	2255 KByte/s
Tempo (CD-Bench)	3660 KByte/s	3521 KByte/s	4109 KByte/s	3399 KByte/s	2429 KByte/s	4215 KByte/s	3375 KByte/s	3813 KByte/s	4377 KByte/s	3522 KByte/s
Tempo (CD-Tach 95)	2875 KByte/s	3035 KByte/s	3136 KByte/s	2708 KByte/s	2630 KByte/s	3511 KByte/s	2903 KByte/s	2568 KByte/s	3316 KByte/s	2302 KByte/s
Kopieren d. Win 98-CD (626425 KByte)	5:25 Minuten (1927 KByte/s)	5:09 Minuten (2027 KByte/s)	4:39 Minuten (2237 KByte/s)	5:03 Minuten (2067 Kbyte/s)	5:05 Minuten (2054 KByte/s)	4:19 Minuten (2419 KByte/s)	4:10 Minuten (2506 KByte/s)	5:03 Minuten (2067 KByte/s)	5:00 Minuten (2088 KByte/s)	4:55 Minuten (2134 KByte/s)
DOS-Performance (Min./Max./Durchschnitt)	2372 / 4212 / 3373 KByte/s	2311 / 4102 / 3282 KByte/s	2672 / 4753 / 3808 KByte/s	2382 / 4224 / 3406 KByte/s	2614 / 4560 / 3673 KByte/s	3028 / 5370 / 4304 KByte/s	2665 / 4593 / 3805 KByte/s	2482 / 4401 / 3526 KByte/s	2915 / 5155 / 4134 KByte/s	2389 / 4242 / 3394 KByte/s
Lesen der Fehler-CD	0 Fehler, 258 Sek.	0 Fehler, 87 Sek.	0 Fehler, 346 Sek.	0 Fehler, 74 Sek.	118 Fehler, 975 Sek.	0 Fehler, 72 Sek.	28 Fehler, 1281 Sek.	5 Fehler, 672 Sek.	2 Fehler, 195 Sek.	0 Fehler, 355 Sek.
Hochschalten nach Fehler	nein	ja	nein	ja	Ja	ja	nein	nein	ja	nein
CPU-Belastung	5 Prozent	5 Prozent	6 Prozent	6 Prozent	5 Prozent	7 Prozent	6 Prozent	6 Prozent	7 Prozent	6 Prozent
Mittlere Zugriffszeit	100 ms	86 ms	80 ms	85 ms	142 ms	80 ms	93 ms	103 ms	104 ms	93 ms
Auslesen digital Audio*	4,5x	4,2x	4,2x	2,2x	10,2x	3,4x	7,5x	3,6x	7,5x	5,2x
Schubladentempo beim Öffnen und Schließen	schnell	mittel	schnell	mittel	schnell	schnell	schnell	schnell	schnell	schnell
Vibrationen	gering	gering	gering	leicht	leicht	gering	gering	sehr gering	gering	leicht
Lautstärke im Betrieb	leise	Laufgeräusch deutlich zu hören	mittel	recht laut beim Zugriff auf Daten	Hoher Grundton	laut	laut	leise (lediglich leichtes Flüstern)	mittel	mittel (Brummton)
Wertung										
Ausstattung / Installation (20%)	50	80	70	80	80	50	70	80	70	70
Ergonomie (10%)	100	80	80	50	50	50	50	100	80	50
Leistung (50%)	70	70	90	60	30	100	90	60	80	60
Fehlerkorrektur (20%)	30	90	30	100	10	100	10	20	40	30
Gesamtwertung	61	77	73	71	38	85	66	60	70	55

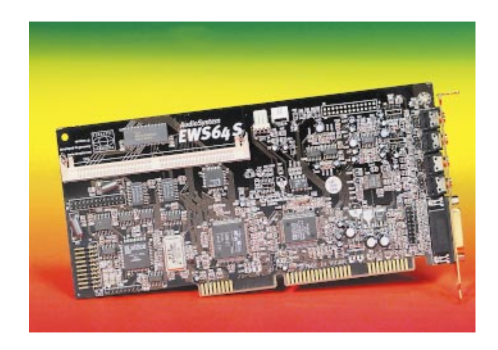
* Zum speichern von Audio-Daten auf Festplatte nötig
** wird weiterhin als FX320S verkauft, siehe Text

FLORIAN HEISES TEST-FAZIT

Tempolüge hin oder her – die neuen 32x-Laufwerke sind schnell genug. Und durch die jetzt eingeführte Auto-Balance-Technik arbeiten sie zugleich wesentlich leiser und mit weniger Vibrationen als die 24x-Generation. Wenn ich mir heute ein neues CD-Laufwerk zulegen würde, könnte ich mich guten Gewissens für ein 32x-Modell entscheiden. Auch wenn sie nicht die versprochene Leistung von 32 x 150 KByte = 4800 KByte pro Sekunde bieten, haben sich die tatsächlich erzielten Geschwindigkeiten doch ordentlich gesteigert. Sie finden die Werte für jedes Laufwerk in der oben stehenden Tabelle.
Enttäuscht hat im Test allerdings, daß keines der getesteten Geräte in sämtlichen Bereichen gute Ergebnisse ablieferte. Das Samsung CD-Master 32E bietet in allen Bereichen eine recht gute Leistung zu einem günstigen Preis und hat sich damit einen guten zweiten Platz im Test verdient. Unschlagbar in puncto Leistung ist das neue NEC-Drive – mit rund 190 Mark jedoch noch etwas teuer.
Wer jetzt noch nicht upgraden will, kann beruhigt die nächste Generation abwarten. Obwohl viele Hersteller behaupten, bei 40x sei Schluß, hört man bereits von noch schnelleren Drives mit Umdrehungsgeschwindigkeiten von über 8000 Umdrehungen pro Minute. Dann dürfte eine Auto-Balance-Technik mit Metallkügelchen voraussichtlich nicht mehr ausreichen. Eine Möglichkeit wäre beispielsweise, die Kugeln durch eine Flüssigkeit zu ersetzen, weil der Vibrationsausgleich so stufenlos erfolgen kann. Damit ließe sich dann wohl die nächste Tempo-Runde bis 80x einläuten.

Soundkarte, Spracherkennung, Tastaturergänzung

Hardware-Tests



EWS 64 S

- Soundkarte
- **Hersteller:** Terratec Electronic GmbH
- **Circa-Preis:** 370 Mark

Terratecs Soundkartenfamilie hat ein neues Mitglied bekommen: »EWS 64 S« heißt das Nesthäkchen, das leistungsmäßig gar nicht so klein ist. Das gute Stück kommt in einem stabilen Alu-Koffer daher, der außer der Karte auch das Zubehör in Form von Installations-CD, zwei Audiokabeln und den ausführlichen deutschen Handbüchern beherbergt.

Bei dem Sounderzeuger handelt es sich um eine Plug-and-Play-ISA-Karte, die sich problemlos ins Windows-System einklinkt, sofern genügend Ressourcen frei sind. Neben Adlib und General-MIDI stehen anschließend bis zu 32 eigenständige Soundkanäle zur Verfügung. Der Synthesizer der Karte plärrt außerdem nicht nur General-MIDI-Sounds heraus, sondern – mit freundlicher Unterstützung von 2 MByte RAM – beliebige Klänge. Allerdings hat Terratec wohl verstärkt an Hobbymusiker gedacht:

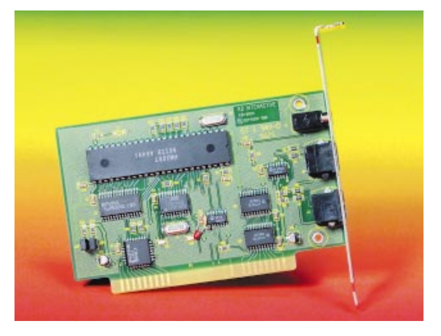
Das Sample-RAM läßt sich mit Standard-SIMMs auf 64 MByte aufrüsten, und der für eigene Kreationen gedachte Instrumenten-Editor »Edison« steht den ausgewachsenen Sample-Synthesizern der Profis kaum nach. Nebenbei sind noch je zwei MIDI-Interfaces und Stereo-Ausgänge auf der Karte.

Die EWS stellt Hardware-Soundkompatibilität her: Soundblaster, Adlib und General-MIDI funktionieren ohne Treiber oder anderem Rumgewürge auch unter rohem DOS. (hf)

PC PLAYER Fazit

Endlich mal wieder eine Soundkarte, die Spaß macht. Vor allem Hobbymusiker sollten sich das Edel-Gerät genauer anschauen.





Verbal Commander

- Spracherkennung
- **Hersteller:** K2 Interactive
- **Circa-Preis:** 190 Mark

Schön, daß es noch Hardware-Hersteller gibt, die sich mal was Neues einfallen lassen. So auch K2 Interactive, von denen es die Sprachsteuerung »Verbal Commander« gibt.

Bei der ISA-Karte handelt es sich noch um eine Version ohne Plug-and-Play-Erkennung. Statt dessen darf der zukünftige Besitzer ein paar Jumper bemühen. Fairerweise sollte man dazusagen, daß die Karte vernünftig vorkonfiguriert wurde. Die Installation der Software ist ebenfalls problemlos; danach muß sie aber noch auf die Stimme ihres neuen Herrchens trainiert werden: Man legt die zu erkennenden Tastaturkommandos fest und diktiert die Anweisung solange, bis die Software es kapiert hat. Kleine Einschränkung: Der Verbal Commander erzeugt lediglich Tastaturbefehle; Maus und Joystick bleiben außen vor.

Die Spracherkennung funktioniert erstaunlich gut. Bei allen Arten von rasanten Action-Spielen gibt es jedoch Probleme, denn es vergeht schon mal eine gute Sekunde, bis der Commander einen Befehl erkennt – eine Zeitspanne, die gerade bei 3D-Shootern, Rennspielen und Flugsimulationen über Sieg oder Niederlage entscheiden kann. Richtig Freude kommt dafür bei rundenbasierten Strategiespielen auf, wo es prinzipbedingt nicht auf schnelle Reaktionen ankommt. (hf)

PC PLAYER Fazit

Wer über ein gut gefülltes Portemonnaie verfügt und seinem PC mal etwas Nettes gönnen will, hat an dem Verbal Commander seinen Spaß. Alle anderen kaufen sich lieber einen guten Joystick.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 64



Aircraft Control Panel

- Tastatur-Ergänzung
- **Hersteller:** aerosoft
- **Ca.-Preis:** 900 Mark

Ein Eingabegerät der besonderen Art ist das »aircraft control panel« von aerosoft. Mal ganz abgesehen vom exorbitanten Preis von 900 Mark ist das ACP eigentlich bloß für zwei Spiele zu gebrauchen: »Microsoft Flight Simulator« und »Pro Pilot« von Sierra/Dynamix.

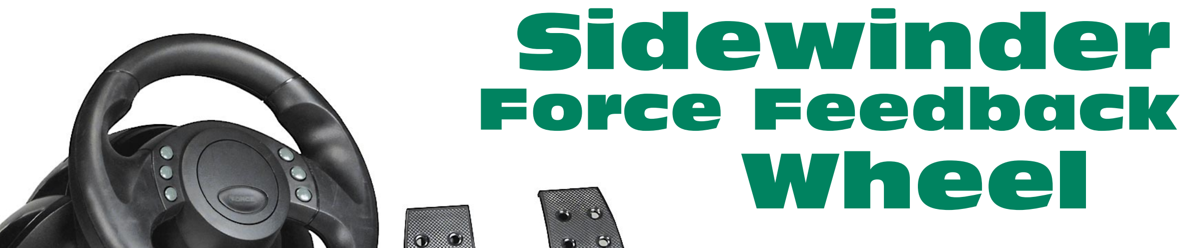
Die fast senkrecht stehende Konsole wird mit zwei Klemmen am Tisch befestigt. Mit insgesamt 15 Endlosdrehreglern ändern Sie beispielsweise Funkfrequenzen oder Navigationspunkte; der Starter für das Triebwerk fühlt sich auch wie ein richtiger Starter an. Besonders schön geraten: der Hebel für die Flaps, der sehr leichtgängig ist und vier Rasten besitzt.

Die Installation gestaltet sich kinderleicht, Sie brauchen lediglich das Gerät zwischen Tastatur und Computer anschließen und einen Patch für den Flugsimulator installieren. Leider muß Ihr Windows genau wie beim »Flightboard« auf das englische Tastaturlayout umgestellt werden; zudem fehlen auch hier Adapter für PS/2-Keyboards. Ansonsten macht es wirklich Spaß, damit zu fliegen. Die sich unterschiedlich anfühlenden Bedienelemente machen Fehlbedienungen aufgrund von Verwechslungen fast unmöglich. (mash)

PC PLAYER Fazit

Ein nicht ganz billiger Spaß, doch im Gegensatz zu dem in der letzten Ausgabe getesteten Flightboard eine sinnvolle Ergänzung für betuchte FS-98- und Pro-Pilot-Piloten. Die mechanische Qualität ist sehr hoch und kommt dem Original näher als alle andere Tastaturergänzungen.





Sidewinder Force Feedback Wheel

Erste Eindrücke von der nächsten Lenkradgeneration: Wir konnten ein paar Proberunden mit einem Vorabmuster des High-End-Eingabegeräts von Microsoft drehen, das sich auf die Wunschzettel vieler Rennspiel-Fans drängeln will.

Das neue Sidewinder-Lenkrad wirkt überraschend klein und leicht, obwohl es bis obenhin mit Elektromotörchen vollgepackt ist, die für die begehrten »Force Feedback«-Vibrationseffekte sorgen. Es ist griffig und stabil und hat einiges von einem Sportlenkrad. An die neue Dimension des greifbaren Fahrgefühls gewöhnt man sich recht schnell: Fahren Sie mit Ihrem Rennwagen zum Beispiel über einen Schotteruntergrund, vibriert das Lenkrad viel stärker, als wenn Sie auf einer glatten Asphaltdecke unterwegs sind. Wie gut, daß die raffinierte Befestigungszwinge das Rad schnell und relativ sicher am Tisch befestigt. Es hängt aber vom Spiel ab, welche Effekte möglich sind. Haben die Programmierer nur wenig Einsatzwillen gezeigt, bringt auch die Force-Feedback-Unterstützung nicht viel. Etliche Beispieleffekte von Microsoft zeigen aber, was alles möglich ist (Fahren auf Eis, platter Reifen, Schlagloch).

In Bezug auf Mechanik und Ergonomie gibt es auf den ersten Blick wenig zu meckern. Das dazugehörige Pedal-Set wirkt sehr ausgereift und rutscht kaum. Die Pedalwege sind schön lang, Gas und Bremse haben unterschiedliche Größen und Kraftwiderstände, das Anschlußkabel kann geschickt in verschiedenen Richtungen aus dem Gehäuse geführt werden. Es stört deshalb nur wenig, daß das Plastik einen etwas billigen Eindruck machte.

Ein endgültiges Urteil können wir noch nicht abgeben. Microsoft behält sich zwei weitere Monate Entwicklungszeit vor und wird eventuell noch einige Kleinigkeiten ändern. Der ausführliche Test folgt, sobald uns ein Serienmodell vorliegt. **(uh)**

FORCE FEEDBACK WHEEL – FACTS

▶ **Hersteller:**	**Microsoft**
▶ **Geplanter Preis:**	**400 Mark**
▶ **Termin:**	**November '98**

Keine Panik: DOS-Spiele unter Windows

Vergessene Rituale



Ältere DOS-Spiele unter Windows 95/98 zu betreiben, sollte eigentlich kein Problem sein. In der Praxis können jedoch Speichersorgen und unkonfigurierte Soundkarten Nerven kosten. Damit Sie auch morgen noch Ihre DOS-Spiele zum Laufen bekommen, haben wir die wichtigsten Tips zu diesem Thema zusammengefaßt.

Eine der wichtigsten Erfindungen von Microsoft ist DirectX. Dieser Treibersatz sorgt dafür, daß sich jedes Windows-Spiel mit nahezu jeder Hardware verträgt. Das ist beileibe keine Selbstverständlichkeit: Noch vor nicht allzulanger Zeit war es ohne fundiertes Wissen über Betriebssysteme und Hardware-Ressourcen manchmal fast unmöglich, ein widerspenstiges Spiel zum Laufen zu bringen. Das DOS-Fenster von Windows 95 gibt sich zum Glück recht intelligent. Ein älteres DOS-Spiel zu starten, ist unter Windows in der Regel ganz einfach: Explorer öffnen, die zum Spiel gehörende EXE-Datei doppelt anklicken und loslegen. Dabei passiert folgendes: Windows legt eine zusätzliche Datei mit dem gleichen Dateinamen wie die EXE-Datei und der Endung PIF an. Zu erkennen ist sie im Explorer am MS-DOS-Symbol. In dieser Datei stecken einige Grundeinstellungen für das jeweilige Spiel, die Sie nur in Ausnahmefällen verändern müssen – dazu später mehr. Ein vorbereitender Schritt ist vor dem ersten Start allerdings fast immer nötig:

Soundkarte von Hand einstellen

In aller Regel erfordert ein DOS-Spiel vor dem ersten Start einige Einstellarbeiten, die vor allem die installierte Soundkarte betreffen. Anders als ihre Windows-Kollegen haben DOS-Programme nämlich keine Ahnung, welcher Krachmacher im System steckt und über welche Ressourcen (Interrupt-Kanal, DMA-Kanäle, I/O-Adressen) er anzusprechen ist. Starten Sie also das zugehörige Konfigurationsprogramm (meistens SETUP.EXE, CONFIG.EXE oder SETSOUND.EXE) über den Explorer und stellen Sie dann die verlangten Werte ein. Ein paar wichtige Hinweise hierzu:

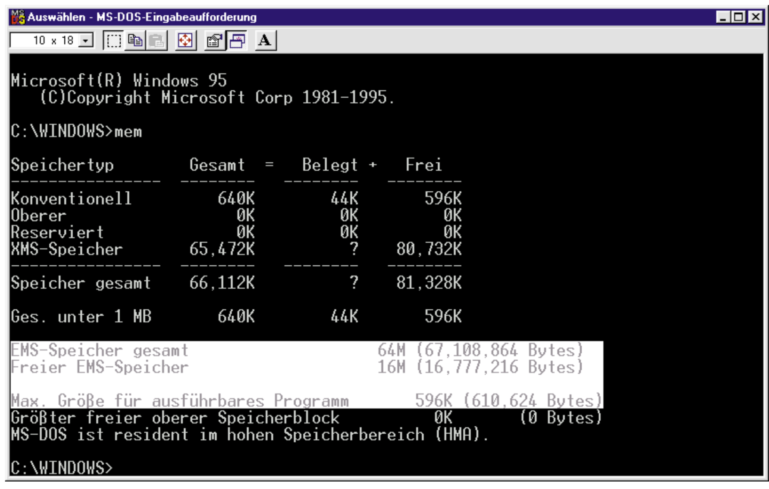
- Wenn es um den Karten-Typ geht: Eine Soundblaster-kompatible 16-Bit-Soundkarte ist in aller Regel nicht kompatibel zur Soundblaster 16! Wählen Sie hier also nur den Eintrag »Soundblaster«, beziehungsweise »Soundblaster Pro«.
- Etwas jüngere DOS-Spiele bieten oftmals eine Option, Kartentyp und verwendete Ressourcen selbständig zu erkennen und einzustellen. In den meisten Fällen klappt das einwandfrei. Wundern Sie sich trotzdem nicht, wenn der PC dabei abstürzt. Das Programm geht einfach die für Soundkarten gebräuchlichsten Interrupts, DMA-Kanäle und I/O-Adressen durch und versucht »blind«, die Karte mit diesen Daten anzusprechen. Manche ISDN- oder SCSI-Karte oder deren Treiber reagieren auf einen solchen Versuch äußerst beleidigt.
- Wenn Sie die Daten für Ihre Soundkarte nicht im Kopf haben, wechseln Sie mit der Tastenkombination Alt + Tab zurück zu Windows und starten Sie den Gerätemanager über »Systemsteuerung« – »System«. Unter »Audio- Video- Game-Controller« finden Sie mehrere Einträge. Deren Zahl und Bezeichnungen sind von der jeweiligen Karte abhängig. In der Regel existieren separate Einträge für die Soundkarte und den MIDI-Teil. Ein Doppelklick auf den Soundkarten-Eintrag bringt Sie zu einem Dialog, dessen letztes Register »Ressourcen« heißt.



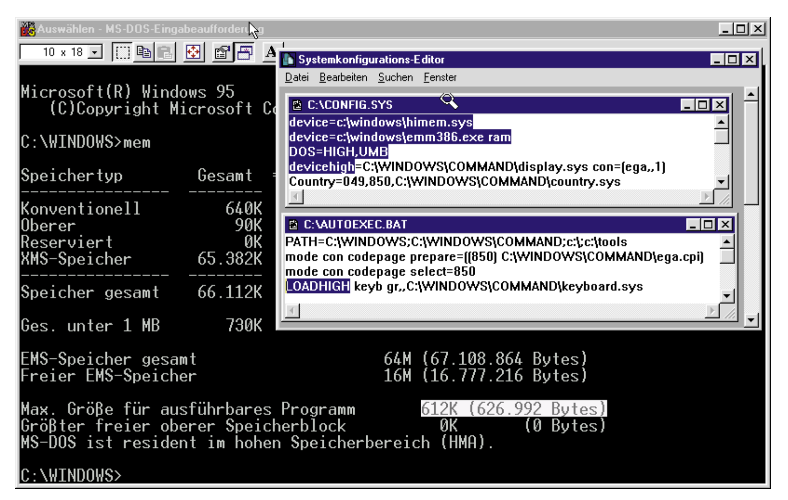
Ahnungslos: DOS-Spiele wissen nichts von der installierten Soundkarte. Typ und Hardwareressourcen müssen Sie zumeist in einem separaten Setup-Programm festlegen.

Hier können Sie in der Liste die erforderlichen Informationen nachschlagen. Ein bißchen Raten ist dennoch angesagt. Sind etwa zwei DMA-Kanäle angegeben (die Paarungen 1 und 3 beziehungsweise 1 und 5 sind üblich), gilt meist der niedrigere Wert für 8-Bit-Sound und der höhere für 16-Bit-Klänge. Ist die Karte im DOS-Spiel als Soundblaster oder Soundblaster Pro eingestellt, ist nur der 8-Bit-DMA-Kanal gefragt. Die wichtige I/O-Adresse liegt in der Regel irgendwo um 200 herum, meist 220. Weitere Adressen im Gerätemanager beziehen sich normalerweise auf für das DOS-Spiel nicht relevante Teile der Soundkarte.

- Für die Musikuntermalung des Spiels ist ein anderer Teil der Soundkarte zuständig als für die Digitalsounds, nämlich der Synthesizer. Verfügt die installierte Soundkarte nicht über einen Wavetable-Synthesizer (General MIDI), braucht man hierzu keine weiteren Einstellungen. Als »Musikkarte«, falls überhaupt gesondert gefordert, wird lediglich wieder »Soundblaster« eingestellt. Die Steuerung des (FM-) Synthesizers erfolgt über die gleiche I/O-Adresse wie bei den Digitalsounds; ein eigener Interrupt ist nicht nötig. Anders liegt der Fall bei Soundkarten mit ausgeprägten musikalischen Fähigkeiten. Der Wavetable-Synthesizer wird völlig unabhängig gesteuert und benötigt einen eigenen Interrupt und eine eigene I/O-Adresse. Als Kartentyp wird im DOS-Setup des Spiels entweder »General MIDI« oder »Roland MPU-401« eingestellt (gleichwertig). Die zugehörigen Ressourcen finden sich wiederum im Windows-Gerätemanager, entweder bei den anderen Einträgen oder in einem eigenen Treiber, zum Beispiel »MPU-kompatibles Gerät«. Typische Werte sind Interrupt 9 und I/O-Adresse 330. Allerdings ist nicht jede Wavetable-Karte in der Lage, den Wavetable-Synthesizer über DOS steuern zu lassen. Gibt sich das Spiel trotz korrekter Einstellungen nachher unmusikalisch, hilft nur, als Musikkarte ebenfalls »Soundblaster« einzustellen und den MIDI-Teil brachliegen zu lassen.



Aufgeschlüsselt: Der Befehl MEM listet in die in einem DOS-Fenster bereitgestellten Speicherarten und -größen auf.



Speicher schinden: Ein paar gezielte Eingriffe in die DOS-Startdateien bringen etwas mehr Basisspeicher

Weitere mögliche Einstellungen im DOS-Setup: die Auflösung der Grafikkarte und das verwendete Steuergerät. Unterstützt das DOS-Spiel nur eine maximale Auflösung von 320 mal 200 Bildpunkten bei 256 Farben, gibt es keinerlei Probleme. Denn das ist die Standard-VGA-Auflösung, die bei allen Grafikkarten absolut einheitlich gehandhabt wird. Anders sieht es bei SVGA-Auflösungen (640 mal 480 oder höher) aus. Für alles, was über VGA hinausgeht, gab und gibt es keinen einheitlichen Standard – lediglich eine lockere Vereinheitlichung von Steuerbefehlen, die unter dem Begriff »VESA« zusammengefaßt sind. Die meisten Grafikkarten beherrschen den VESA-Befehlssatz entweder durch Verankerung im Grafik-BIOS oder durch eine entsprechende Implementierung im Windows-Treiber. Erlaubt das DOS-Spiel also höhere Auflösungen als 320 mal 200 Pixel, stellen Sie diese ruhig versuchsweise ein. Existiert eine VESA-Option, aktivieren Sie auch diese. Ist die Grafikdarstellung anschließend fehlerhaft, besorgen Sie sich die aktuellsten Windows-Treiber für Ihre Karte.

Setzen Sie einen Joystick ein, dessen Fähigkeiten über den normalen Standard (zwei Achsen, zwei Tasten) hinausgehen, also etwa einen Flugsteuerknüppel, können Sie den entsprechenden Typ ebenfalls oft schon im Setup-Programm angeben. Gelegentlich taucht die entsprechende Funktion aber erst im Hauptmenü des Spiels selbst auf. DOS-Spiele haben keinerlei Zugriff auf die Joystick-Einstellungen von Windows (Systemsteuerung – Spielsteuerungen).

Zuwenig Speicher? Ja und Nein!

Der dickste Brocken ist die Speicherverwaltung: Einige Spiele melden beim Startversuch zuwenig Speicher, egal was wirklich an RAM im Rechner steckt. Entweder ist dem Spiel der Basisspeicher zu klein, oder es erwartet EMS-Speicher (siehe Kasten »EMS, XMS, HMA, UMB?«).

Auch Windows 95 kann sich wegen der Abwärtskompatibilität zum guten alten MS-DOS den Zwängen der RAM-Aufteilung nicht ganz entziehen. Nach wie vor gibt es einen Basisspeicherbereich, der vor dem Start von Windows 95 etwa 600 KByte freien Platz bietet. Der Rest wird von einigen essentiellen Treibern belegt. Und Windows kann in einem DOS-Fenster nicht mehr Basisspeicher zur Verfügung stellen als vor dem Windows-Start vorhanden war – in der Praxis sind es sogar ein paar Bytes weniger. Wieviel genau, läßt sich recht einfach feststellen: Öffnen Sie ein DOS-Fenster und geben Sie den Befehl MEM ein. Sie erhalten eine Aufstellung der verfügbaren Speicherbereiche. Eine der letzten Zeilen lautet: »Max. Größe für ausführbares Programm«. Dahinter steht die Größe des verfügbaren Basisspeichers, einmal in KByte, dahinter in Klammern nochmal in Byte. Die unterschiedlichen Werte ergeben sich schlichtweg aus der Tatsache, daß 1024 Byte ein KByte ausmachen.

Beschwert sich ein DOS-Spiel beim Start über zuwenig Basisspeicher – was aber nur ganz selten der Fall ist – können Sie versuchen, doch noch ein paar KByte herauszuquetschen: Öffnen Sie die Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT. Der einfachste Weg: »Start« – »Ausführen« und dann »Sysedit« eintippen. Ein Klick auf OK lädt diese beiden Dateien (und zwei weitere) in den Windows-Editor. Tragen Sie am Anfang der CONFIG.SYS die folgenden Zeilen ein (falls nicht schon vorhanden):

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
```

XMS, EMS, HMA, UMB?

Für die verschiedenen Speicherarten gibt es eine Reihe verwirrender Abkürzungen und Bezeichnungen:

Base Memory (konventioneller Speicher, Basisspeicher): Der Bereich von 0 bis 640 KByte. Nur in diesem Bereich starten DOS-Programme. Mit einigen Tricks läßt sich der freie Speicher bis auf etwa 620 KByte bringen.

EMS (Expanded Memory, Erweiterter Speicher): Ein veralteter Standard zur Speichererweiterung, der auf dem Austausch der Inhalte eines nur 64 KByte großen Speicherblocks im UMB-Bereich beruht.

HMA (High Memory Area): Die ersten 64 KByte des XMS-Speichers. Zur Aktivierung braucht's den Treiber HIMEM.SYS, der bei Windows 95 automatisch geladen wird. Hier residiert normalerweise ein großer Teil von DOS und belegt so keinen Basisspeicher.

LIM 4.0: Bezeichnung für die letzte Spezifikation zur Steuerung von EMS-Speicher, benannt nach den Firmen Lotus, Intel und Microsoft, die seinerzeit diesen Standard festschrieben.

UMB (Upper Memory Blocks): Der gesamte Bereich zwischen 640 KByte und der 1-MByte-Grenze. Wird durch den internen Speichermanager von Windows 95 in einer DOS-Box freigegeben oder durch den Treiber EMM386.EXE in der CONFIG.SYS. Hierher lassen sich (DOS-) Treiber und speicherresidente Programme auslagern, um den Basisspeicher zu schonen. Auch der 64-KByte-Block für den EMS liegt hier.

XMS (Extended Memory): Alles, was über 1 MByte liegt. Dieser Speicherbereich wird von reinen 32-Bit-Programmen und von Windows benützt. Viele der jüngeren DOS-Spiele laden vor dem Start einen Extender (DOS4GW.EXE), ein speicherresidentes Programm, das eine 32-Bit-Speicherverwaltung ermöglicht, so daß das Spiel mit XMS auskommt.

Alle weiteren vorhandenen Zeilen, die mit DEVICE anfangen (nicht die beiden genannten!), ändern Sie, indem Sie jeweils aus DEVICE den Befehl DEVICEHIGH machen. Das sorgt dafür, daß DOS beim nächsten Start versucht, alle Treiber in den UMB-Bereich (siehe Kasten) zu laden und den entsprechenden Basisspeicher frei zu lassen. Ähnliches läßt sich in der AUTOEXEC.BAT bewerkstelligen. Der vermutlich einzige Treiber, der sich hier zur Verbannung in die oberen Speicherregionen anbietet, ist der Tastaturtreiber KEYB.COM. Setzen Sie einfach vor die Zeile, in der unter anderem KEYB GR steht, den Befehl LOADHIGH. Speichern Sie beide geänderte Dateien und starten Sie den Rechner neu. Die nächste Überprüfung mit MEM im DOS-Fenster sollte mehr (und jetzt hoffentlich ausreichenden) Basisspeicher ergeben.

Abzuraten ist übrigens von dem DOS-Hilfsprogramm MEMMAKER.EXE (bei DOS 6.x und im OLDDOS-Verzeichnis der Win95-CD). Das versucht sich selbständig an einer Optimierung der Startdateien mit vielen automatischen PC-Neustarts und meist zweifelhaftem Ergebnis nebst völlig kryptischen Einträgen in AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS.

EMS-Speicher einrichten

Gelegentlich beschwert sich ein DOS-Spiel beim Startversuch nicht über zu wenig Basisspeicher, sondern über zu wenig oder gar nicht vorhandenen Erweiterungsspeicher (EMS, siehe Kasten). In diesem Fall stellen Sie zunächst einmal fest, ob Windows 95/98 diese Speicherart im DOS-Fenster von vorneherein und in ausreichendem Maße bereitstellt, was eigentlich die Regel sein sollte. Auch das geht mit dem Befehl MEM. Im unteren Drittel der Liste sollten Sie zwei auf EMS bezogene Angaben finden. Wichtig ist nur die zweite (»Freier EMS-Speicher«). Standardmäßig müßte hier der Wert 16 MByte auftauchen. Auch eine geringere Zahl, etwa 8 oder 4 Mbyte, sollte für alle Spiele mit EMS-Speicherbedarf völlig ausreichen. Probleme gibt es nur dann, wenn Windows im DOS-Fenster gar keinen EMS-Speicher zur Verfügung stellt, eine entsprechende Zeile also überhaupt nicht auftaucht. In diesem Fall gibt es mehrere Vorgehensweisen.

Überprüfen Sie zunächst, ob in der CONFIG.SYS eine Zeile mit etwa folgendem Inhalt steht:

DEVICE=C:\WINDOWS\ EMM386.EXE NOEMS

Wenn ja, setzen Sie ein REM vor die ganze Zeile, speichern die Datei und starten den Rechner neu. Steht im DOS-Fenster immer noch kein EMS zur Verfügung (wieder Test mit MEM), versuchen Sie es so: Wechseln Sie per Explorer in das Spiele-Verzeichnis und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das MS-DOS-Symbol, das Windows zur EXE-Datei des Spiels angelegt hat (die PIF-Datei). Hatten Sie die EXE-Datei direkt von einer CD gestartet, befindet sich die zugehörige PIF-Datei unter \WINDOWS\PIF. Wählen Sie im folgenden Dialog die Registerkarte »Speicher«.

Erweiterte Programmeinstellungen

PIF-Name: C:\WINDOWS\DESKTOP\MS-DOS.PIF
Keine Windows-Erkennung durch MS-DOS-basierte Programme
MS-DOS-Modus vorschlagen
MS-DOS-Modus
Vor Aktivierung des MS-DOS-Modus warnen
Aktuelle MS-DOS-Konfiguration verwenden
Neue MS-DOS-Konfiguration angeben
CONFIG.SYS für MS-DOS-Modus:
DOS=HIGH,UMB
Device=C:\WINDOWS\Himem.Sys
Device=C:\CD-Treiber\PANACD.SYS D:CD1
AUTOEXEC.BAT für MS-DOS-Modus:
MSCDEX D:CD1 /L:E
Mouse.com
SET BLASTER=A220 I10 D1 H5 T6
Konfiguration...
OK Abbrechen

Letzter Ausweg: Der MS-DOS-Modus bietet ein »sauberes« DOS, erfordert aber auch die manuelle Konfiguration etlicher Hardware-Treiber.

Hier finden Sie die Einstellungen für die verschiedenen Speicherarten und -mengen, die diesem DOS-Programm zur Verfügung stehen. Unter »Expansionsspeicher (EMS)« sollte der Eintrag »Automatisch« lauten. Wenn ja, stellen Sie ihn probehalber auf einen festen Wert aus der Liste ein, am besten 8192 oder 4096. Versuchen Sie den Start des Spiels nochmals – diesmal ist vorher kein Neustart des Rechners erforderlich.

Es kann aber auch sein, daß der Eintrag überhaupt nicht anwählbar ist und sich statt dessen dort ein Hinweis findet, das System wäre nicht für die Verwendung von EMS-Speicher eingerichtet. Laden Sie in dem Fall wieder die Datei CONFIG.SYS in einen Editor und sorgen Sie dafür, daß die Zeile

DEVICE=C:\WINDOWS\ EMM386.EXE RAM

darin steht, und zwar nach einem eventuell vorhandenen Eintrag DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS.

Speichern Sie die geänderte Datei und starten Sie den Rechner neu. Spätestens jetzt sollte wirklich ausreichend EMS-Speicher für DOS-Spiele zur Verfügung stehen.

Letzte Hoffnung: MS-DOS-Modus

Macht das DOS-Programm trotz aller Bemühungen Ärger (kein Start, Absturz, dunkler Bildschirm ...), hilft nur noch der MS-DOS-Modus. Der sorgt dafür, daß Windows sich bis auf einen winzigen Lade-Teil völlig aus dem Speicher zurückzieht und dem darunterliegenden DOS die Kontrolle über das System einräumt.

Bearbeiten Sie wieder die zum DOS-Programm gehörende PIF-Datei. Unter »Programm« – »Erweitert« stoßen Sie auf einige Optionen, die den MS-DOS-Modus betreffen: »MS-DOS-Modus vorschlagen« bedeutet, daß Windows beim Start des Programms zu erkennen versucht, ob der DOS-Modus nicht sinnvoll wäre. Sie bekämen in dem Fall eine Meldung mit der Option, direkt in den DOS-Modus zu wechseln. Aktivieren Sie dagegen »MS-DOS-Modus«, wird das Programm in jedem Fall in dieser Betriebsart gestartet. Empfehlenswert ist die Option »Vor MS-DOS-Modus warnen«. Sie sorgt für eine Erinnerung, eventuell noch geöffnete Dateien vor dem Umschalten zu speichern. »Aktuelle MS-DOS-Konfiguration verwenden« bedeutet, daß beim Start des »nackten« DOS die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT aus dem Hauptverzeichnis verwendet werden. »Neue MS-DOS-Konfiguration verwenden« erlaubt die Zusammenstellung neuer Startdateien in den darunterliegenden Textfenstern – diese gelten dann nur für dieses eine DOS-Programm. Die Inanspruchnahme dieser Variante ist leider häufiger nötig, denn im MS-DOS-Modus gibt es von Haus aus keinerlei Hardware-Treiber: Weder ein CD-ROM-Laufwerk noch ein SCSI-Controller, nicht einmal die Maus oder die Soundkarte funktionieren hier ohne weiteres. Dazu müssen erst die entsprechenden Zeilen in die provisorischen Startdateien (CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT) eingefügt werden. Die korrekten Einträge für diesen Zweck müssen Sie sich allerdings mühsam in den Handbüchern der jeweiligen Hardwarekomponenten zusammensuchen. **(Stefan Wischner/tk)**



DOS-Querelen

Wenn ich meinen Computer im DOS-Modus starte und den Speicher mit dem Kommando MEM prüfe, sind nur 512 KByte von 655 KByte frei. Eine genauere Untersuchung mit MEM /c /p ergab, daß das System 129 KByte belegt. Unter der Eingabeaufforderung von Windows sind dagegen 612 KByte von 655 KByte frei, wobei das System nur 29 KByte belegt. Wie bekomme ich das auch unter DOS hin?

(Johann Murat)

Wenn Sie Windows gestartet haben, tragen Sie in die CONFIG.DOS folgende Zeilen ein:

```
DEVICE=HIGHMEM.SYS
DEVICE=EMM386.EXE /RAM
DOS=HIGH,UMB
```

Anschließend durchsuchen Sie die restliche CONFIG.DOS nach Einträgen mit einem

```
DEVICE=
```

davor und ersetzen diese durch

```
DEVICEHIGH=
```

Ähnliches machen Sie in der AUTOEXEC.DOS, nur daß hier vor die geladenen Programme ein

```
LOADHIGH
```

gehört (ohne Gleichheitszeichen am Schluß).

Bei Ihrem nächsten DOS-Start müßten Sie mehr DOS-Speicher zur Verfügung haben.

Joystick-Belegung

Ich habe das Schubregler-Set »X36« von Saitek. Den Joystick kann man mit dem mitgelieferten Button-Belegungsprogramm programmieren, was ich auch schon öfters ausprobiert habe. Es gelingt mir aber nicht, alle Buttons zu benutzen; ich habe nur die vier zur Verfügung, die Windows 95 unterstützt. Bei »ATF Gold« kann ich mit den vier Knöpfen ganz normal spielen. Wenn ich aber jede Taste des Joysticks programmiert habe, reagiert der Joystick weder auf die Buttons noch auf Bewegungen der X- und Y-Achse. Was kann ich da tun? ***(Thomas Schmid)***

Leider sieht Windows 95 jeden Joystick als Vier-Tasten-Stick an, solange es keinen speziellen Treiber dafür vorfindet. Da nutzt auch die Programmierung Ihres Knüppels nichts, da Windows davon nichts mitbekommt. Neue Treiber und Tastenbelegungen für Saitek-Produkte finden Sie im Internet unter http://www.saitek.com.

RAM-Bock

Vor kurzem habe ich mir ein paar RAM-Bausteine dazugekauft. Jetzt bin ich stolzer Besitzer von 96 MByte. Ich wußte zwar schon vorher, daß mein Motherboard hierfür 512 KByte Cache besitzen sollte, da mein Board sonst nur 64 MByte cachen kann. Leider gehört so eine Cache-Erweiterung schon in die Steinzeit der Computerei, und ich bekomme sie nirgendwo mehr. Jetzt meine eigentliche Frage: Um wieviel wird denn überhaupt die Geschwindigkeit meines Systems beeinträchtigt, wenn bei mir ein Teil des RAMs gecachet wird, der Rest aber nicht? ***(Ingo Lütjens)***

Völlig ungecachetes RAM in einem modernen Computer mit mehr als 200 MHz ließe diesen ungefähr auf 486DX/25-Niveau absacken. Aber es ist ja immer noch der interne Prozessor-Cache aktiv, und ein Teil des RAMs wird davon bearbeitet.

Allerdings hängt es völlig von der Willkür der Speicherverwaltung ab, ob ein Programm im gecacheten oder ungecacheten Bereich landet. Je nachdem büßt Ihr PC dadurch zirka 20 bis 50 Prozent seiner Leistung ein, was sich drastisch bemerkbar macht. Das Mehr an RAM, das den PC eigentlich beschleunigen soll, bewirkt in dieser Konstellation also genau das Gegenteil. Nur bei vielen geöffneten Programmen können Sie wieder Tempo gutmachen.

Nebenbei bemerkt: Das Abschalten aller Caches ist ein guter Trick, um alte DOS-Spiele zu bremsen. Deaktivieren Sie den internen und den externen Cache im BIOS-Setup Ihres Boards. Dann ist der PC wieder fast so lahm wie die alten Kisten.

Gemischtes Doppel

Vor ein paar Monaten kaufte ich mir eine »Fireball 3,2 GByte« von Quantum, da meine alte 540-MByte-Festplatte randvoll war. Die Große habe ich in zwei Partitionen unterteilt. Auf dem 2-GByte-Happen landeten Windows 95 und Systemprogramme, auf den restlichen 1,2 GByte sind hingegen nur Computerspiele. Die alte Platte verrichtet weiterhin als Laufwerk D ihre Dienste. Seitdem aber beide Laufwerke eingebaut sind, arbeiten fast alle Programme und Spiele nur noch im Schneckentempo. Das ist nicht nur bei Windows-Spielen so, sondern auch bei Uralt-Titeln wie »Albion« und »Transport Tycoon«. Woran liegt das, und was kann ich da machen?

(Christian Lenz)

Zwei Festplatten am selben Kabel sollten eigentlich keine Probleme machen. Falls doch, hängen Sie die Platten einfach an unterschiedliche Motherboard-Anschlüsse.

Hier hängen vermutlich beide Platten an ein und demselben Anschlußkabel. Normalerweise dürfte das zwar keine Probleme in der Praxis bereiten, aber manchmal bremsen sich die Modelle verschiedener Hersteller eben doch gegenseitig aus – so wie bei Ihnen. Aber fast jedes Motherboard hat heute einen zweiten Festplatten-Anschluß: Wahrscheinlich hängt dort Ihr CD-ROM-Laufwerk dran. Jumpern Sie dieses am Gerät auf Slave, Ihre alte Festplatte auf Master, und hängen Sie sie dazu. Sie ist dann die einzige Festplatte an diesem Kabel und sollte nun kräftig Gas geben. Die alte Platte dürfte hingegen vom CD-ROM-Laufwerk nicht weiter beeinträchtigt werden.

Monitorflimmern

Problem mit der »Victory Erazor« von Elsa: Die hat einen TV-Ausgang, mit dem ich den Computer an das Fernsehgerät anschließen kann. Das Ergebnis ist aber mies. Auf dem Fernsehgerät ist in der Mitte des Bildes ein dicker schwarzer Balken zu sehen, und rechts und links daneben ist das Monitorbild vier mal zu sehen. Wie kommt so etwas? ***(Heiko Barthel)***

Die gute Erazor von Elsa kann leider nur alternativ ein Bild auf dem Fernsehgerät oder dem PC-Monitor ausgeben. Für Fernsehgeräte muß die Bildwiederholrate außerdem 50 Hz betragen, bei PCs geht's erst mit mindestens 60 Hz los. Daher das Flimmern auf dem Fernsehgerät, weil dieses das Videosignal nicht »versteht«. Unter »Eigenschaften« auf dem Desktop müßten Sie die Erazor umschalten können. Wenn das nicht der Fall ist, hat sich vermutlich ein Standard-Treiber von DirectX in Ihr System geschmuggelt, und Sie müssen den Original-Treiber von Elsa erneut installieren (ist sowieso besser).

Computer selbst gebaut

Mich fragte vor ein paar Tagen ein Freund, was für einen Computer er sich kaufen soll. Ich riet ihm, die Komponenten selber zusammenstellen und sie dann von einem Fachhändler zu einem PC zusammenschrauben zu lassen. Hier meine Liste; die Komponenten kosten zusammen zirka 4000 Mark:

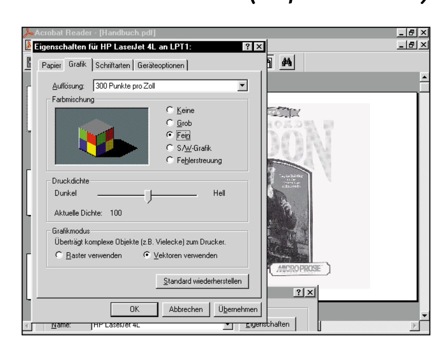
- **3Dfx-Voodoo2-Karte**
- **Gute Multimedia 2D-Karte (vor allem für Spiele)**
- **400 MHz CPU mit 100 MHz-Bustakt**
- **Circa 4 bis 6 GByte Festplatte**
- **Mindestens 128 MByte SD-RAM**
- **Durchschnittlich gute Soundkarte (gute Kompatibilität zu Soundblaster Pro)**
- **DVD-Laufwerk**

Welche Komponenten würdet Ihr da empfehlen? ***(Michael Schmid)***

Kurze Aufzählung der von uns empfohlenen Gerätschaften: Voodoo-2-Karte von Miro (Hiscore 2), 2D-Karte von Elsa (Victory Erazor) oder Matrox (Mystique), Motherboard von Asus, Soundkarte von Creative Labs (AWE 64 Value) oder Terratec (EWS 64 S), DVD-Laufwerk von Pioneer (DVD-A02). Welche Festplatte Sie kaufen, ist für ein Spiele-System so gut wie egal.

Mieser Ausdruck

Als Freund von Strategiespielen mußte ich mir sofort die Super-Plus-Ausgabe 8/98 mit »Railroad Tycoon Deluxe« kaufen. Die Installation klappte problemlos. Als ich jedoch das PDF-Handbuch mit meinem Drucker zu Papier brachte, kam nur unleserlicher Müll heraus. ***(Stephan Mortsch)***



Wenn der Ausdruck vom Acrobat-Reader mies aussieht, ändern Sie in den Druckeinstellungen die Grafik-Auflösung auf »Fein«.

Hier ist der Druckertreiber auf eine grobe Auflösung eingestellt. Im Acrobat-Reader ändern Sie das unter »Datei/Druckereinrichtung«. Klicken Sie auf »Eigenschaften« und dann auf den Karteireiter »Grafik«. Wählen Sie in diesem Menü »Fein« oder »S/W-Grafik«. Dann noch »Übernehmen« und »Ok« anklicken, schon ist Ihr Ausdruck lesbar.

Noch mehr RAM

Ich habe meinen Rechner auf PS/2-SIMMs umgerüstet und seitdem läuft Incoming nicht mehr richtig, es hängt sich nach einiger Zeit auf, und ich muß den PC neu starten. Ich würde mich freuen, wenn Sie eine Lösung des Problems hätten. ***(Hans-Georg Mährländer)***

Diesen Fehler dürfte es auch bei anderen Programmen geben. Drücken Sie (bei ausgeschaltetem Computer!) alle SIMMs kräftig in ihren Fassungen fest. Vielleicht war es nur ein Wackelkontakt. Wenn das nicht hilft: Alle SIMMs wieder rausnehmen, kräftig in die Fassungen pusten und die Kontakte der SIMMs säubern. Meistens war das dann schon der Fehler.

Hilft auch das nicht, ist vielleicht das Netzteil Ihres PCs zu schwach auf der Brust. Nehmen Sie probehalber eine Erweiterungskarte raus, oder stöpseln Sie das CD-ROM- oder Disketten-Laufwerk ab, und versuchen Sie es erneut.

Sollen alle diese Maßnahmen nicht fruchten, verträgt sich Ihr Board nicht mit den neuen SIMMs, Sie haben das Board beim Einbau der SIMMs beschädigt, oder das RAM ist defekt. Letzteres ist allerdings recht unwahrscheinlich.

Pentium-Hitzetod

Ich besitze einen 300-MHz-Pentium II und ein BX-Motherboard von Biostar. Kann ich jetzt den externen Takt auf 100 MHz setzen, oder nimmt der Prozessor dabei Schaden? Ist der Geschwindigkeitszuwachs das Risiko wert? ***(Martin Schroa)***

Machen Sie das auf keinen Fall! Der Pentium II verträgt bis einschließlich 333 MHz nur 66 MHz Bustakt. Alles darüber hinaus ließe ihn recht schnell den Hitzetod sterben. Generell warnen wir immer wieder vor dem Übertakten von Prozessoren. Das System wird zwar ein wenig schneller, aber ob es das wert ist, plötzlich den Prozessor zu verlieren und dann eben eine Weile ganz ohne Computer dazustehen (nach Murphy passiert so etwas immer bei Ebbe auf dem Konto oder am Wochenende), wagen wir zu bezweifeln. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an

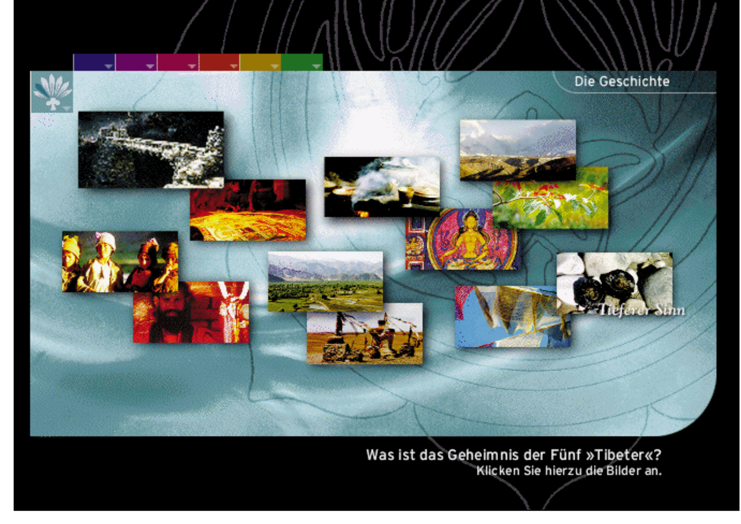
ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

Bizarre Anwendungen

Leben und Sterben im Himalaja

Das Geheimnis der »Quelle der Jugend« liegt irgendwo in Tibet: Was sich wie der Vorspann zum nächsten Indiana-Jones-Film anhört, ist ernstgemeinte Multimedia-Lebenshilfe.



Die Geheimnisse der ewigen Jugend lauern hinter diesen unscheinbaren Bildern.

Sonntagnachmittag in München, der Himmel war grau, die frisch gekaufte Sahnetorte sauer, und die Freundin hatte per Anrufbeantworter dieses Treffen und alle weiteren bis an das Lebensende abgesagt. Verzweiflung stieg hoch, zumal der Hausarzt eine tödliche Krankheit diagnostiziert hatte. Da klingelte es an der Wohnungstür: Sieben exotisch aussehende Typen mit kahlrasiertem Schädel begehren Einlaß: »Tach, alles wird gut, denn wir sind die fünf Tibeter!«

Das klingt wirr? Na, da kennen Sie noch nicht den Rest der Geschichte ... Alle sieben »Fünf Tibeter« zwängten sich um den kleinen Küchentisch und ließen sich bedienen. Der eine mampfte allein die ganze Torte, der nächste trank den Kaffee, und ein weiterer widmete sich den Zuckerstückchen. »Schließlich ist die richtige Ernährung ein Eckpfeiler geglückter Lebensführung«, flocht einer ein, »und dafür sollte man bei einer Mahlzeit möglichst nicht zu viele verschiedene Dinge vermischen!«

Wichtiger seien jedoch die sieben Übungen, die zufällig auch »Die Fünf Tibeter« genannt werden. Schließlich ginge es einem genau dann schlecht, wenn die körpereigenen Energiefelder, die Chakren, nicht mit gleicher Geschwindigkeit um sich herum wirbelten. Die Übungen sollten den optimalen Zustand wiederherstellen, daher bestand die erste Aufgabe darin, sich munter um die eigene Achse zu drehen. Als dann alle sieben grinsend aufstanden und sich wie Brummkreisel durch das Zimmer bewegten, bekam ich doch Angst um meine Stereoanlage. Damit war die Lehrstunde noch nicht beendet: Eine der Übungen beschäftigte sich sogar damit, das sexuelle Verlangen zu reduzieren, indem man die Lungen entleert und in die Knie geht. Tja – wozu eine Freundin, wenn man doch einfach nur die Luft anhalten muß!



Durch Übungen wie aus dem AOK-Fitnessbuch gelangt man zu einem längeren Leben – und spart Seehofer Millionen.

Meine anderen Probleme konnten ebenfalls von den netten asiatischen Herren in Wohlgefallen aufgelöst werden: Das Altern wäre eine reine Illusion, erklärten sie mir geduldig. Jeder Lama wüßte, daß nur der grau wird, der damit rechnet zu vergreisen.

Ebenso träfen Krankheiten nur denjenigen, der nicht richtig mit seinem Leben umginge. So käme AIDS von einem Mangel an Selbstwertgefühl, mit Multipler Sklerose würde Hartherzigkeit geahndet, und geizige Menschen litten logischerweise an Verstopfung. Doch auch abgelagerte Reste wirrer Gedanken blockierten den Ausscheidungsweg, teilte mir einer der Erleuchteten mit.

Meine Frage, ob sie angesichts solcher Ideen dann nicht alle ebenfalls Abführmittel benötigten, schluckte ich hinunter, obwohl sie darauf bestanden, daß geschluckter Zorn Halsschmerzen zur Folge habe. Statt dessen packte ich sie allesamt am Kragen und setzte sie an die frische Luft. Auf dem Tisch hatte einer allerdings eine CD-ROM liegengelassen, auf der sämtliche Übungen und Gedanken nochmals verewigt waren. Als ich den Titel sah, ergriff mich das Grauen: »Leben mit den Fünf Tibetern«. Zwei Stunden später waren die Koffer gepackt und das Türschild abgeschraubt.

(tw)

LEBEN MIT DEN »FÜNF TIBETERN«

HERSTELLER: Navigo/Sythema

PREIS: ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Windows 3.1/Win95, 16 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Sie werden niemals altern – sofern sie nicht aufhören, sich ständig im Kreise zu drehen.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Die »Quelle der ewigen Jugend« ist fast so gut wie der »Heilige Gral« (wohl auf der nächsten CD enthalten).

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Rückenprobleme und zerdepperter Hausrat, wenn man dann doch schon zu alt für die versprochene ewige Jugend ist.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Wer will denn ewig leben ... so ganz ohne Wein, Weib und Gesang?

online +++ online +++ online +++ online +++ online

start

Geld oder Spiele

Unser Leser Dirk Muthoff hatte Pech: Seine in gut 75 Minuten heruntergeladene »Commandos«-Demo war nicht für den deutschen Markt gedacht und verweigerte daher auf seinem PC den Start. Neben verschleuderten Telefonkosten schwillt der Kamm ob schlechter Download-Anleitung. Volle Anteilnahme – solche miesen Praktiken regen auch uns oft auf. Doch was bewegt jemanden zu derartigem Geduldstraining? Wackere Onliner halten nicht selten mehrere Stunden am Stück durch: Sie ertragen Cheater bei »Diablo«, erdulden tapfer Abstürze oder Lags bei »Ultima Online« und schließen sich gar in Gilden zusammen, um üblen Player-Killern das Handwerk zu legen – und das, ohne dafür eine reale Belohnung zu erhalten.

Die Antwort ist simpel: Der Spaß, den das Spielen im Netz macht. Doch den gibt es ehrlicherweise nur bei einem Bruchteil der Online-Spiele. Dutzende Titel, die wir in schöner Regelmäßigkeit auf diesen Seiten vorstellen, kommen über eine ewig dauernde Beta-Phase nicht hinaus. Vielversprechende Titel wie Sonys »Everquest« oder »Asheron's Call« von Microsoft, beide potentielle Ultima-Online-Killer, umgeben sich nach ersten Informationen mit vornehmem Schweigen, über dessen Gründe man nur rätseln kann.

Und nicht einmal alle Spieler wagen sich ins Internet: Primär aufgrund der hohen Telefongebühren, dann wieder, weil besagte Probleme ihnen den Spaß verleiden. Das soll sich ändern, wenn es nach Nolan Bushnell geht: Über seine »Professional Gamers' League«, die den besten Wettstreiter mit saftigen Geldprämien belohnt, berichten wir in diesem Heft. Doch ob sich die Idee einer Spiele-Weltliga mit dicken Preisgeldern durchsetzen kann? Vorerst gibt es wohl keinen Grund, den erlernten Beruf, die Schule oder die Ausbildung in die Tonne zu werfen und als Profi-Spieler sein Geld zu verdienen. Gut so: Wenn der Wettkampf zur alleinigen Ernährungsquelle mutiert, bleibt der Spielspaß irgendwann auf der Strecke.

Wir lesen uns in vier Wochen,

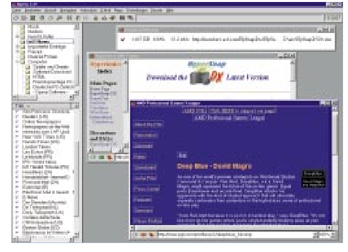
Ihr Roland Austinat



Roland Austinat

Opern-Phantom

Der Netscape Navigator und Microsofts Internet Explorer sind zwar die Browser-Titanen, doch »Opera« (http://www.operasoftware.com) aus Norwegen holt auf. Wo andere Plattenplatz von 10 MByte und mehr verprassen, paßt Opera selbst in der neuesten Version 3.21



Bequem ist das: Zur Geschwindigkeitssteigerung blenden Sie auf grafikintensiven Seiten per Knopfdruck die Bilder aus.

bequem auf eine einzige Diskette. Opera ist auch gut doppelt so schnell wie die beiden Platzhirschen, kennt etliche Netscape-Plugins, alle HTML-3.2-Spezifikationen wie etwa Frames, aber auch Javascript. Eine Zoomfunktion und die integrierte Bookmark-Liste sorgen für Bedienkomfort; Farbenschnickschnack, Cookies, Musik- oder Videobelästigungen deaktiviert der Purist mit einem Tastendruck. Die 70 Mark (Studenten zahlen die Hälfte) für den auch in Deutsch erhältlichen Browser sind in jedem Fall bestens angelegt.

Die Professional Gamers' League

Spielend zum Millionär

Zig Million Mark Jahresgehalt – vom Einkommen mancher Spitzensportler können Online-Spieler nur träumen. Nicht mehr lange, wenn es nach dem Willen von »Pong«-Erfinder Nolan Bushnell geht: Er gründete in den USA die Professional Gamers' League, die schon jetzt jährlich rund 250 000 Dollar Preisgelder an die glücklichen Gewinner der Mehrspielerpartien ausschüttet.

Die Verantwortlichen der Professional Gamers' League, kurz »PGL« (www.pgl.com), haben sich viel vorgenommen: »Wir reden hier von einer echten Revolution.« Geistiger Ziehvater der neuen Liga, die zukünftig sogar den Profi-Sportarten Konkurrenz machen soll, ist niemand Geringerer als Nolan Bushnell, der Erfinder des Videospiels. In den frühen 70er Jahren hob er »Pong« aus der Taufe. Das waren zwei weiße Balken, mit denen man einen hin- und herhuschenden weißen Punkt auf dem Bildschirm halten mußte. Die Idee dazu hatte bereits 1958 ein Mitarbeiter des amerikanischen Verteidigungsministeriums, der es auf einem Oszilloskop ins Leben rief. Doch erst Bushnell entwickelte die kommerziell erfolgreiche Variante des Labor-Spiels. Als Gründer von Atari wird er bis heute als Spieleguru gefeiert. Ist Bushnells neues Projekt PGL eine ernsthafte Liga mit Zukunft?



Neben Starcraft, Alarmstufe Rot und Total Annihilation dürfen die Online-Spieler ihr Können auch bei zwei indizierten Spielen von id Software beweisen.





250 000 Dollar Preisgeld

Geht es nach Bushnell, wird die PGL nicht nur die Online-Spieler zusammenbringen, sondern auch große Hallen füllen. Garant und Ansporn dafür soll das ausgesetzte Preisgeld sein, das zu einem großen Teil vom Hauptsponsor AMD zusammengekratzt wird. Während die in der ersten Saison im September 1997 ausgesetzte Summe noch nicht einmal gereicht hätte, um sich dafür ein neues Modem und eine Soundkarte zu kaufen, werden in diesem Jahr mehr als 250 000 Dollar an die Gewinner ausgeschüttet. Allerdings ist die Konkurrenz groß: Fast 2000 Spieler haben sich für die aktuelle PGL-Saison angemeldet. Da die PGL nur eine Art Dachverband ist, müssen die Surfer zusätzlich noch Mitglied beim »Total Entertainment Network« (www.ten.net) beziehungsweise im Battle.net werden, wo dann auch die Gewinner ermittelt werden. Die »Einschreibegebühr« ist mit 10 Dollar aber noch recht moderat.

Ihr Einsatz, bitte!

Leider dürfen momentan ausschließlich amerikanische Surfer an der PGL teilnehmen, doch wollen die Organisatoren zukünftig auch Wettkämpfer aus anderen Ländern einbinden. In etwa einem Jahr könnte es schon eine deutsche »Spieler-Bundesliga« geben, bis dahin müssen wir uns mit den Live-Übertragungen der Finalrunden im Web begnügen. Anfang September startete die neue Saison, gespielt werden diesmal »Starcraft« und zwei beliebte Actiontitel von id Software. Im eisenharten Zweikampf dürfen sich die Spieler zunächst über das Web gegenseitig eliminieren. Erst die Finalisten sehen das Weiße in den Augen ihrer Gegner: Die besten Onliner kämpfen persönlich gegeneinander, natürlich nur mit Joystick, Maus und Tastatur. In der letzten Saison wurden die Sieger auf der E3 in Atlanta ermittelt, diesmal fliegen die virtuellen Fetzen Mitte November in Seattle. Langfristig sollen die heißen Gefechte in einem speziell für Online-Spiele hergerichteten Spieletempel stattfinden. Fieberhaft arbeitet Bushnell gerade an dem »In.10.City«-Projekt, das auch das Publikum interaktiv in die Spiele miteinbeziehen soll.



Ruhm und Ehre: Auf der PGL-Homepage finden sich Regeln, Ranglisten und anspornende Bilder der Scheckübergaben.

Thresh zeigt's allen

»Thresh« ist der bunte Hund der Szene: Der Star der jungen Spieleliga versteht sich als Wanderprediger, sein Evangelium ist der Joystick. Erst vor kurzem reiste Thresh mit seinem »Quake«-Team »Deathrow« nach Schweden, um dort gegen die skandinavische Spielemacht zu bestehen. Nach eigenen Aussagen lebt Thresh von den Einkünften, die er als professioneller Online-Spieler bekommt. Die beiden Gewinner der letzten PGL-Saison sind allerdings erst jeweils 19 Jahre alt und kommen gerade frisch von der High School. Das gewonnene Geld wurde sofort wieder in einen Rechner, ein Aquarium und in ein paar Aktien investiert.

(Reiner Gärtner/ra)

Eine Audienz bei Nolan Bushnell

Nolan Bushnell wird mit Fug und Recht der Vater der Videospiele genannt. Er war es, der 1972 mit »Pong« das erste Videospiel in die Spielhallen brachte. Dazu gründete er eigens seine Firma Atari, der wir etwas später die Hit-Konsole VCS 2600 zu verdanken hatten. In den 80ern verkaufte Bushnell Atari, deren leztes Projekt, die Spielekonsole Jaguar, sich nicht durchsetzen konnte und den Untergang der Firma einläutete. Nolan Bushnell gründete indes die Restaurantkette »Chuck E. Cheese«, bevor er erneut ins Silicon Valley zog. Dort ist er als Geldgeber für Startup-Unternehmen bekannt und momentan Firmenchef der Playnet Technologies.

Nolan Bushnell schrieb mit Pong Videospielgeschichte.

PC PLAYER: Mr. Bushnell, trauen Sie sich noch zu, gegen die Wunderkinder in der PGL anzutreten?

NOLAN BUSHNELL: Ich bin mir sicher, ich könnte gegen die meisten davon bestehen, weil ich natürlich sehr eng mit der Spielergemeinschaft verbunden bin. Außerdem fordern mich meine Kinder ständig zum Videospielen heraus.

PC PLAYER: Die zwei Gewinner der letzten PGL-Runde sind beide 19 Jahre alt. Spiegelt das Ihre Zielgruppe wider?

NOLAN BUSHNELL: Unsere Zielgruppe ist breit gestreut, weil es – anders als bei anderen Sportarten – eben nicht nur um physische, sondern auch um motorische Fähigkeiten und Konzentration geht. Das Alter, Geschlecht oder der körperliche Zustand ist daher kein Kriterium. Wir werden in Zukunft noch mehr Online-Spiele anbieten, die auch ältere Zielgruppen ansprechen.

PC PLAYER: Wie alt waren der älteste und der jüngste Teilnehmer der letzten Saison?

NOLAN BUSHNELL: Die Altersspanne der Finalrunden reichte von 14 bis 38, davon waren die meisten zwischen 16 und 22.

PC PLAYER: Glauben Sie tatsächlich, daß die PGL eines Tages so erfolgreich wie die NBA oder NFL sein wird?

NOLAN BUSHNELL: Die PGL hat ein riesiges Potential: Multiplayer-Spiele fesseln nicht nur die Teilnehmer, sie sind auch für Zuschauer faszinierend anzusehen. Heute überträgt der amerikanische Sportsender ESPN stundenlang Skateboarding-Shows, vielleicht strahlt er in ein paar Jahren Live-Übertragungen von Videospiel-Ligen aus. Die Möglichkeit dafür ist vorhanden, es dauert jedoch noch ein paar Jahre, bis die Öffentlichkeit aktiviert ist.

PC PLAYER: Momentan dürfen nur Amerikaner in der PGL spielen. Doch gerade eine Online-Liga ist eigentlich für den globalen Wettkampf prädestiniert. Wann dürfen sich deutsche Spieler einschreiben?

NOLAN BUSHNELL: Schon bald werden Spieler aus über einem Dutzend Länder weltweit gegeneinander antreten, entweder individuell oder in Teams. Außerdem wird es »Meta-Ebenen« geben: Spieler verschiedener Nationalitäten schließen sich zusammen, um gemeinsam in globalen Ligen zu spielen. Da darf man den nationalen Stolz nicht vergessen: Übertragungen von Olympischen Spielen bekommen im Fernsehen die höchsten Quoten. Stellen Sie sich vor, 5000 deutsche Spieler treten im Netz gemeinsam gegen 5000 Russen, Franzosen oder Amerikaner an.

PC PLAYER: Wann wird es soweit sein?

NOLAN BUSHNELL: Wir haben noch keinen exakten Zeitplan. Doch wollen wir sehr bald ein wenig herumexperimentieren. In Kürze werden wir die in der Szene bekannten Top-Spieler nach Amerika einladen, damit sie sich mit den PGL-Stars in den Live-Finalrunden messen können. Wir möchten in etwa einem Jahr auch deutsche Spieler in die PGL integrieren, allerdings sind wir uns noch nicht einig, ob das dann eine rein deutsche Liga sein wird.

PC PLAYER: Die Finalrunden werden live in dunklen Hallen ausgespielt. Wie ziehen Sie das Publikum da hinein? Möchte nicht jeder nur spielen, statt zuzuschauen?

NOLAN BUSHNELL: Wichtig sind der richtige Zeitpunkt und ein interessanter Austragungsort. Wenn dessen Einrichtung anregend gestaltet ist, kommen auch die Zuschauer. Stellen Sie sich vor, die Halle wäre in das Videospiel integriert. Dann ziehen Sounds und visuelle Effekte die Zuschauer ebenso in den Bann wie die Wettkämpfer. Wenn dann noch das Haus voll ist und das so aufgeheizte Publikum die Spieler lautstark anfeuert, sind die Finalrunden sowohl für Teilnehmer als auch für Zuschauer ein absolutes Erlebnis. Ich arbeite momentan an einer neuartigen Halle speziell für solche Veranstaltungen.

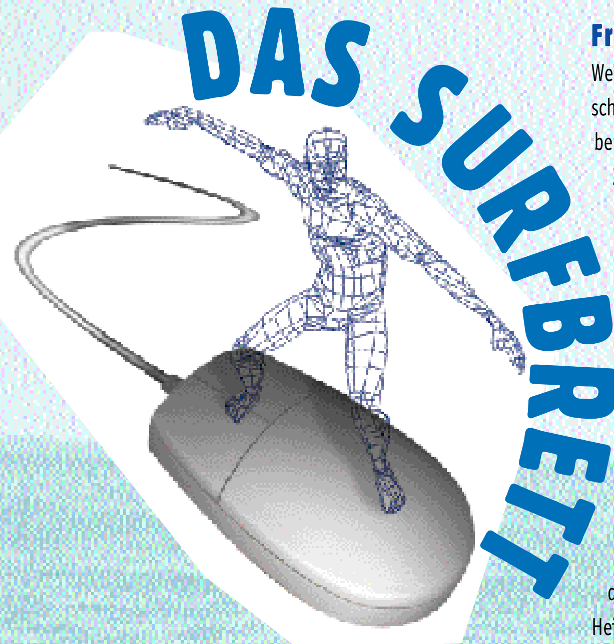
PC PLAYER: Unternehmen wir eine kurze Zeitreise in die Zukunft: Welchen Stellenwert wird die PGL in fünf Jahren haben, was wird dann gespielt?

NOLAN BUSHNELL: In fünf Jahren werden die besten Spieler sicherlich mehr als 100 000 Dollar pro Jahr kassieren, bei erheblich höheren Preisgeldern als heutzutage. Das Sponsoring wird in Zukunft – wie schon jetzt beim Basketball oder Fußball – immer wichtiger werden. Die besten Spieler werden zusätzlich erhebliche Antrittssummen und Gehälter von den Sponsoren einstreichen. Wir erwarten etwa 20 bis 30 Spieler, die es auf eine solch hohe Summe bringen können; weitere 40 bis 50 werden immer noch mehr als 50 000 Dollar an Preisgeldern bekommen. Schwer zu sagen, welche Spiele in fünf Jahren die Szene beherrschen. Sportsimulationen und grafisch aufwendige Kampfspiele werden sicherlich dazugehören – hoffentlich bietet das Internet dann auch die nötige Bandbreite dafür. Die jetzigen Online-Spiele stecken noch immer in den Kinderschuhen, in den nächsten Jahren wird sich gerade auf diesem Sektor eine Menge bewegen.

> *»In fünf Jahren werden die besten Spieler sicherlich mehr als 100 000 Dollar pro Jahr kassieren.«*

Pong: Zwei Schläger, ein Ball, eine Punktezählanlage – oder bloß ein paar weiße Pixel vor schwarzem Hintergrund?

DAS SURFBRETT



Virtuelle Beziehungsberatung und Heiratsanträge per Mehrheitsentscheid sind keine humoristischen Erfindungen, sondern blanke Internet-Realität. Wenn Sie gezielt lachen wollen, dann halten Sie sich an www.witz.de.

Einen kenn' ich noch ...

Nie wieder am Stammtisch sitzen und vor lauter Allohol keinen Witz mehr hinkriegen: »www.witz.de« ist eine Sammlung von Anekdoten, Zweizeilern und anderen Lustigkeiten von A wie Auto bis Z wie Zitate. Sogar Karikaturen, Gedichte und Satire-Horoskope finden Sie, mit denen Sie Freunde und Feinde unterhalten oder in den Wahnsinn treiben können. Kostprobe gefällig? »Warum sind Beamte die besten Ehemänner? Weil sie, wenn sie nach Hause kommen, bereits ausgeschlafen sind und die Zeitung schon gelesen haben.« Oder ein Anrufbeantworterspruch: »Wenn Sie Anrufbeantworter hassen, legen Sie bitte sofort auf, und schreiben Sie einen Brief.« Zum Schluß eine Weisheit aus der Redaktion: »Die bis zum Erreichen des Ziels verbleibende Arbeit steigert sich mit dem Herannahen des Abgabetermins.« (Murphys Computergesetze)

http://www.witz.de

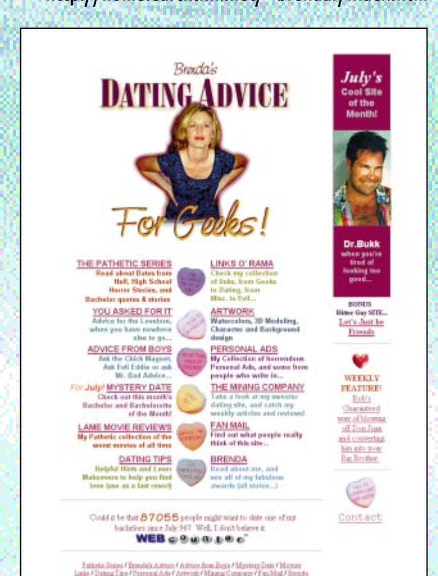


Fast hätte es diese Tafel in unsere Multimedia Leserbriefe geschafft. (www.witz.de)

Fragen Sie Brenda

Welche Seiten erfreuen sich in Zeitungen und Zeitschriften immergrüner Beliebtheit? Ominöse Ratgeberkolumnen, auf denen arme und bemitleidenswerte Zeitgenossen ihre schlimmsten Sorgen schildern. Das Strickmuster dahinter ist simpel: Man liest die Briefe und freut sich, daß es einem selbst immer noch besser geht. Mögen die Zuschriften fingiert sein oder nicht – Brenda Ross zieht auf ihren Webseiten Liebe und Leidenschaften hemmungslos durch den Kakao. In ihren »Dating Advice for Geeks«-Episteln sammelt sie die wildesten Kennenlerngeschichten, die schlechtesten Bekanntschaftsanzeigen und Kritiken der miesesten Filme, die man sich bei einer Verabredung antun kann. Die Geschichtchen über die schlimmsten Verabredungen sind ein Quell der Heiterkeit und Inspiration, doch genießen Sie die Abteilung »Brenda hilft« mit Vorsicht: Die hier veröffentlichten E-Mails an die Oberberaterin werden stets gnadenlos veralbert – die wahren Tips müssen Sie sich also doch wieder im »Goldenen Blatt« und ähnlichen Postillen holen.

http://home.earthlink.net/~brendar/index.htm



Eine Quelle der Heiterkeit und Inspiration: Brendas Kennenlerntips.

Frisch aus der Zukunft

Auch wenn die Star-Trek-Serien »Voyager« und »Deep Space Nine« storytechnisch gerade etwas vor sich hindümpeln: Der inzwischen neunte Kinofilm ist bereits abgedreht und erscheint im Spätherbst. In der Zwischenzeit können Sie schon mal alle Devotionalien der »Star Trek in Sound and Vision«-Seiten herunterladen. Erstaunlich, daß die Anwälte von Paramount Pictures noch nicht die Szene betreten haben: Mehr als 1 GByte (!) an kostenlosen Bildern und Klängen sind hier zusammengefaßt. Suchen Sie nach einem Charakter? Einem Film? Oder sind Sie Fan einer ganz bestimmten Serie? Nach wenigen Mausklicks stehen Sie vor der Qual der Download-Wahl. Neben Fotos aus diversen Folgen werden auch unzählige Sounds offeriert: Wie wär´s mit einem trockenen »Assimilate this« als Begleitkommentar zur schweren Schutzverletzung? Spacige Icons, Mauszeiger, Hintergrundmotive und Bildschirmschoner können den Windows-Alltag ebenfalls verschönern. Ein bißchen höhenkrank muten die Beiträge der Jux-Abteilung an, mit deren Hilfe Sie angeblich die aktuelle Sternzeit berechnen oder Warp-Geschwindigkeiten in irdische Einheiten konvertieren können. Der Satz auf der Startseite ist dagegen unbedingt einrahmenswert: »Diese Site ist nicht für den Netscape Navigator, den Internet Explorer oder irgendeinen anderen Browser optimiert, sondern für ihre Besucher.«

http://www.stinsv.com





Beam dir was: Star Trek in Sound and Vision ist ein Dorado für alle Enterprise-Jünger.

Nimm mich!

Die Liebe treibt oft die seltsamsten Blüten: In der guten alten Zeit kraxelte man auf lichte Bergeshöhen, um der Angebeteten dort ein Edelweiß zu pflücken. Heute stehen die Dinger unter Naturschutz, und Seilbahnen machen alle Kletterpartien unnötig. Wie soll man da noch der Herzdame imponieren? Mit dem Internet natürlich. Ein findiger Fuchs, der lieber unerkannt bleiben will, hat mit seiner Freundin eine seltsame Wette abgeschlossen: Besuchen eine Million Leute eine eigens für diesen Zweck eingerichtete Webseite, wollen/dürfen/müssen die beiden heiraten. In den letzten Wochen kamen knapp 380 000 Hits zusammen – haben Sie heute eigentlich schon Ihre gute Tat des Tages vollbracht? (ra)

http://www.tidalwave.net/~Magic/marriage.html



Funkstille

Ich bin begeisterter CB-Funker und seit neuestem Fan von Multiplayer-Spielen. Da es auch Funkmodems gibt, die die CB-Frequenzen nutzen, meine Frage: Ist es möglich, mit diesen Modems online zu spielen? Laut Hersteller sind Konferenzen von bis zu zehn Mitgliedern und Übertragungsraten von 1200 bps möglich. Reicht diese aus? Wieviel benötigen die Spiele im Durchschnitt? *(Marc Wengert)*

Eine Verträglichkeits-Absolution für alle Spiele können wir Ihnen nicht erteilen. 1200 bps mag vielleicht für ein reines Text-MUD reichen, doch wenn in »Ultima Online« eine waschechte Demonstration im Gang ist, können Sie das Modem vergessen. Origin selbst empfiehlt für UO mindestens ein 28.8er-Modell.

Unser Rat: Warten Sie, bis in Ihrer Stadt oder Region ein lokaler Anbieter Sende- und Empfangseinrichtungen für Funkmodems installiert hat.

LANreal

Ich habe eine Frage zu »Unreal«. Ich möchte über ein Microsoft-kompatibles LAN ein Mehrspieler-Turnier starten. Jedesmal werde ich mit der Meldung »dedicated server can't listen: not connected to the internet« aus dem Programm geworfen. Es ist mir bisher nicht gelungen, Unreal klarzumachen, daß ich nicht im Internet, sondern in einem lokalen Netzwerk spielen möchte. *(Simon Bauschulte)*

Wir haben es extra noch einmal ausprobiert: In der Redaktion klappt das einwandfrei. Wir haben einen Novell-Server und in Windows 95 die Microsoft Clients für Microsoft- und Novell-Netzwerke in der Systemsteuerung eingebunden. Nachdem ein Spieler mit »Start« das Geschehen begonnen hat, können die anderen mittels »Join« dazustoßen.

Unser Tip: Versuchen Sie mal die GT-Interactive-Hotline, die unter 01805-2543-91 (Sprachbox rund um die Uhr), -92 (menschliches Gegenüber, 15-20 Uhr sieben Tage in der Woche) oder -93 (Fax) auf Ihren Anruf wartet. Internet-Support bietet beispielsweise die »Unreal Nation« (www.unrealnation.com).

Gemischtes Doppel

Ich habe zwei Fragen: 1. Ist es möglich, daß sich zwei PCs über ein TCP/IP-Ethernet-Netzwerk verbinden, einer der Rechner sich ins Internet einwählt, um dann mit einem dritten Computer zu dritt gemeinsam ein Spiel, zum Beispiel »Jedi Knight«, zu spielen? 2. Wenn ich über T-Online im Internet bin und »Winipcfg« aufrufe, bekomme ich einen schweren Fehler und kann die Adresskonfiguration nicht lesen. Die Proxy-Verbindung habe ich bereits deaktiviert. Sobald ich abgewählt habe, funktioniert es wieder. *(Florian Seiler)*

Zu Frage 1: Im Prinzip ist das möglich – uns ist auf Anhieb allerdings kein Spiel bekannt, das von Haus aus solche Mix-Netzwerke unterstützt. Allerdings könnten Sie versuchen, bei Titeln, die eine Eingabe der IP-Adresse des Hosts zulassen, diese sowohl vom lokalen Netz als auch aus dem Internet einzugeben und so den ausrichtenden Rechner anzusprechen. Frage 2 ist ein klarer Fall für den Kundendienst: hotline@t-online.de heißt die E-Mail-Adresse Ihres Vertrauens.

Outbreak

Besteht ein Virenrisiko, wenn ich in Blizzards Battle.net spiele und dabei Umgebungskarten heruntergeladen werden? Wie sieht es bei Spiele-Updates aus? *(Marco Cleopazzo)*

Viren machen es sich gerne bei einem Wirt gemütlich, der sie von Ort zu Ort tragen kann. Ausführbare Dateien mit Endungen wie ».exe« oder ».com« sind ihre bevorzugten Tummelplätze. Auch in Word-Texten, besser gesagt, in deren Makros halten sie sich gerne auf. Sie sollten daher heruntergeladene Texte oder ausführbare Dateien mit Vorsicht genießen, wenn Ihnen ihr Herkunftsort nicht ganz geheuer ist. Wir raten in jedem Fall zu einem Virenscanner wie VirusScan von McAfee (www.mcafee.com). E-Mail-Viren gibt es entgegen landläufiger Vorstellung noch immer nicht.

Start me up

Ich benutze den Internet Explorer 4.0 und das US Robotics Sportster ISDN TA intern. Seit neuestem verbindet mich der IE bei jedem Systemstart mit dem Internet. Ich habe bereits in der Autostart-Programmgruppe, der »win.ini« und »system.ini« nach einem diesbezüglichen Eintrag gesucht, doch vergeblich. Auch eine De- und Neuinstallation half nichts. Wie kann ich dem IE beibringen, erst dann meinen Provider anzuwählen, wenn ich ihn aufrufe? *(Alexander Puth)*

Da Sie nicht schreiben, ob etwaige Netzwerk-Clients beim Start aufgerufen werden oder nicht, können wir allenfalls zu einer »Drüberinstallation« von Windows 95 raten, bei der Sie alle neueren Dateien durch ihre Vorgänger ersetzen. Ein Blick auf die Microsoft-Support-Seiten (www.microsoft.de) oder dem »Leser helfen Lesern«-Pinboard des PC Magazins (www.pc-magazin.de) kann auch nicht schaden. **(ra)**

Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik-Treff online
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail:

ttoPCP@aol.com

Achtung: Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeit- und Personalgründen nicht alle Fragen persönlich beantworten können.



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

WEKA Consumer Medien

CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash), Thomas Werner (tw)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Henrik Fisch (hf), Markus Krichel, Volker Schütz (vs)

CD-ROM-REDAKTION
Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEF: Oskar Dzierzynski (freier Mitarbeiter)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Electronic Arts
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

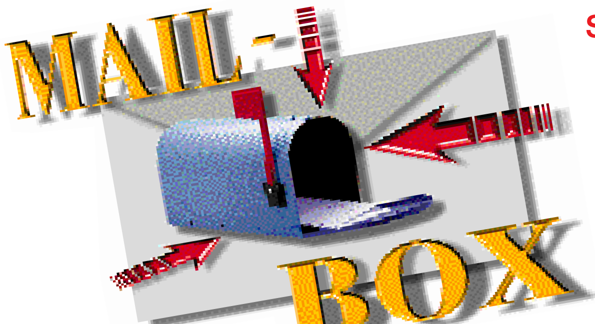
Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,– (PC Player Super Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



INSERENTENVERZEICHNIS



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Real und Unreal

Wie alle anderen Spielemagazine habt Ihr »Unreal« sehr hoch gepriesen. Aber warum? Wegen der tollen Grafik-Engine? Für die Story wird es wohl kaum Punkte bekommen haben. Eigentlich ziellos marschierte ich in den Gängen herum. Mal fand ich eine Leiche, bei der es irgendein Logbuch zu lesen gab. Mit der Story hatten nur die wenigsten etwas zu tun. Die Programmierer bemühten sich zwar, eine packende Atmosphäre zu erzeugen, doch das ist nur an wenigen Stellen gelungen. Bitte bewertet auch die Story, die ist mir in einem Spiel wirklich wichtig.

(Marco Cleopazzo)

Spielspaß steht bei PC-Player-Wertungen an erster Stelle. Das zeigte sich zum Beispiel an »Incoming«, das zwar technisch toll, doch inhaltlich mau daherkam und deswegen bloß 65 Punkte einfahren konnte. Daß nun ein 3D-Shooter nicht mit epischen Handlungswendungen wie ein Rollenspiel oder ein Adventure aufwarten kann, ist ebenfalls klar. Doch neben Unreals exzellenter Grafik ist seine Story in der Tat besser als bei anderen 3D-Shootern. Die Gegner verhalten sich sehr intelligent, die Level sind völlig unterschiedlich aufgebaut (Amphitheater, Eingeborenendorf, Raumschiff), enthalten echte Rätsel und mit den hilfreichen Einheimischen ein innovatives Element. Daher ist Unreal auch unsere 3D-Shooter-Referenz – doch wer das Genre generell nicht mag, dem gefällt es natürlich nicht.

Alle lieben Bill?

Als ich das Microsoft-Interview in PC Player 7/98 las, mußte ich mich teilweise sehr über Ihre Fragestellung wundern. Es liegt doch wohl auf der Hand, warum Microsoft die Spielefirmen nicht schluckt: Sie sind anscheinend größtenteils loyale Vasallen des Microsoft-Imperiums, da sie ihre Spiele nur für Windows 95 veröffentlichen. Natürlich kann man von Ihnen nicht erwarten, daß Sie riskieren, den Software-Riesen durch unbequeme Fragen zu verärgen, selbst wenn sie den größten Teil der PC-Spieler bewegen. Aber mit einem so einseitigen Interview wie diesem ist Ihrer Leserschaft auch nicht gedient. Ich hoffe, Sie ersparen uns in Zukunft weitere solcher Peinlichkeiten.

(Udo Kuhnt)

Spannender Vorwurf: Das wäre so, als werfe man Autoherstellern Vasallentum zum Verkehrsministerium vor, das doch schließlich in letzter Instanz die Autobahnen kontrolliert. Warum schnallen BMW & Co. statt dessen nicht Schwimmflügel ans Chassis, um so die unterdrückten Wasserwege befahrbar zu machen?
Ernsthaft: Windows hat sich in all seinen Geschmacksrichtungen als Betriebssystem für den Heimanwender durchgesetzt – und das ist nun mal auch die Zielgruppe der Spielefirmen. Nach den Regeln des Kapitalismus macht es also wenig Sinn, große Titel für DOS oder Linux zu entwickeln.



Unsere Forschungsabteilung meint: Wer Unreal nicht mag, ist generell inkompatibel zu 3D-Shootern.

Eine Runde Echtzeit

In Ihrem Special über Echtzeit-Strategie vermisse ich »M.A.X.« von Interplay. Es läßt sich sowohl rundenweise als auch in Echtzeit spielen. Warum fehlt es in der Übersicht?
In der Zeitleiste befindet sich am Anfang das Spiel »Combat Leader« für den C 64. Diese Spiel kenne ich zwar nicht, dafür aber das deutlich bessere »Crusade in Europe« von Microprose, das vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs spielt. Es gab außerdem ein fast identisches Produkt zum Vietnam-Krieg. Beide Spiele enthalten viele Elemente heutiger (Echtzeit-) Strategiespiele: verschiedene Einheiten, wählbarer Schwierigkeitsgrad, mehrere Szenarien, Nachschub-Management der Einheiten, grafisch ansprechende Präsentation und nicht zuletzt einen halbwegs intelligenten Computergegner. Mir ist daher nicht klar, warum Sie Crusade in Europe nicht als frühen Genrevertreter erwähnt haben.
Auf Seite 80 schreiben Sie in Ihrem E3-Messebericht über »Axis and Allies«. Demnach ist das Brettspiel nicht offiziell in Deutschland erschienen und Martin Schnelle importierte es daher selbst. Dies ist nicht ganz zutreffend, denn vor einigen Jahren gab es das Spiel sogar bei Toys'R'Us zu kaufen. Auch einige kleinere Läden in Hamburg führten es. Allen gemeinsam war allerdings, daß es sich offensichtlich um US-Importe handelte, da noch nicht einmal eine deutsche Anleitung beilag.

(Oliver Tell)

Auch wenn »M.A.X. 2« wahlweise in Echtzeit oder rundenbasiert angegangen werden kann: Beim Vorgänger überwiegen

eindeutig die Runden-Elemente, weshalb Sie M.A.X. im passenden Schwerpunkt in Ausgabe 4/98 finden können. Thomas Werner hatte eine noch viel, viel längere Titelliste für seinen Zeitstrahl – doch dem begrenzten Platz fielen etliche davon zum Opfer, so etwa auch der Klassiker »Decision in the Desert«.

Pro Starcraft

Zum Brief von Stefan Schnürle in Ausgabe 8/98: Für mich ist es nicht so wichtig, wieviele Einheiten im Spiel auftreten oder mit wieviel Höhenstufen die Landschaft gesegnet ist. Für mich ist es am wichtigsten, ob mir das Spiel Spaß macht. Und eben dies ist bei »Starcraft« der Fall. Ich besitze eine Menge Echtzeit-Strategietitel wie »Command & Conquer«, »Alarmstufe Rot« oder eben Starcraft, die ich heute noch im Mehrspieler-Modus spiele. Genrekollegen wie »Dark Reign«, »Total Annihilation«, »Dark Colony«, »KKND« oder »Conquest Earth« liegen derzeit bei mir im CD-Schrank. Ich versuche zwar hin und wieder, dem einen oder anderen Programm den Spielspaß abzugewinnen, den ich bei Starcraft habe, aber irgendwie springt bei mir der Funke nicht über.

Zum Thema der drei Rassen in Starcraft muß ich sagen, daß sie wirklich unterschiedlich sind. Während man bei der einen Rasse darum bemüht ist, eine starke Luftwaffe aufzubauen, muß man bei der anderen Rasse ein starkes Heer aufstellen. Dieses Feature war in den anderen Spielen bisher nicht vorhanden.

(Volker Schoppe)

Es wäre müßig, sich ewig zu streiten, welches Echtzeit-Strategiespiel das bessere ist. Die Geschmäcker sind einfach zu unterschiedlich. Wenn ein Titel allerdings einen Gold Player erhält, können Sie sicher sein, kein Gurkenprogramm zu kaufen.

(ra)





(Fast) alle lieben Starcraft.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

leserPCP@aol.com

Natürlich erreichen uns auch Briefe

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax

Da hängt man nun im drittletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.
Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464 – 010
Anno 1602	2	(0190) 192 464 – 011
Battlezone	4	(0190) 192 464 – 012
Blade Runner	5	(0190) 192 464 – 013
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Starcraft	9	(0190) 192 464 – 020
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025

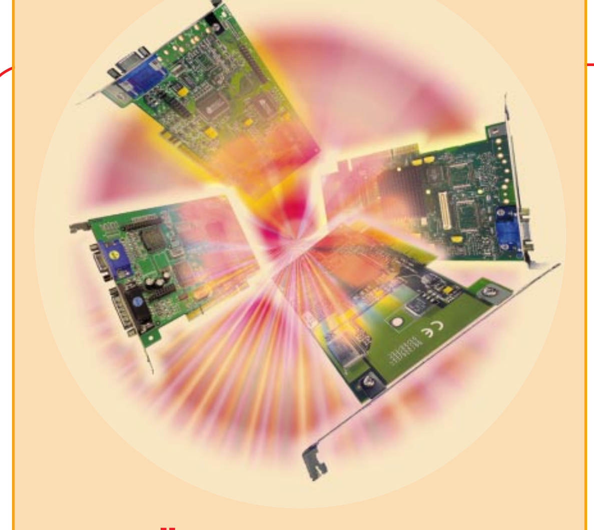
Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1998 (ohne Tests + Tips)	3	(0190) 192 464 – 900
Test-Übersicht 1998	2	(0190) 192 464 – 901
Tips-Übersicht 1998	1	(0190) 192 464 – 902
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	1	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941



11/98

VORSCHAU



NACHRÜSTUNGS-BESCHLUSS

Die Tage werden kürzer, die Nächte kühler und der eigene PC irgendwie immer langsamer. Kommt Ihnen Ihr bestes Stück seit »Unreal« auch nicht mehr so fix vor wie einst im Mai? Kein Grund, den ganzen Tower auf den Sondermüll zu werfen. Mit Hardware-Tuning und Komponenten-Austausch läßt sich für relativ wenig Geld relativ viel Performance-Gewinn erzielen. Unser Aufrüst-Special in der nächsten Ausgabe ist auch für Spieler gedacht, die bereits das Anfassen eines Schraubenziehers große Überwindung kostet.

EUROPÄISCHE SPIELER-UNION

Ungeduldig scharrt die Spieleindustrie mit den gesammelten Hufen, denn der Startschuß fürs Weihnachtsgeschäft steht unmittelbar bevor. Auf der ECTS-Fachmesse in London findet die letzte Bestandsaufnahme vor der großen Massen-Releaseorgie statt. Welche Promi-Spiele machen den besten Eindruck? Welche Überraschungen wurden neu angekündigt? Und welche langwierigen Kunstwerke erscheinen erst 1999? PC Player entsendet ein Trio furchtloser, im Nahkampf ausgebildeter Redakteure, um jedes Informations-Futzelchen von den Firmenständen zu grabschen.





... sind gute Neuigkeiten für alle Abenteurer: **Grim Fandango** ist das mutmaßliche Highlight des Adventure-Jahres und will sich nächsten Monat in unserem Testteil präsentieren. Das skurrile Werk von »Day of the Tentacle«-Schöpfer Tim Schafer ist bei weitem nicht der einzige »große« Titel, den wir in PC Player 11/98 erwarten. Microprose propellert in seiner neuen Flugsimulation **European Air War** durch den Zweiten Weltkrieg. Und Interplay leitet Rollenspieler bereits zum zweiten Mal durch eine atomar gedünstete Zukunftswelt: Mit etwas Glück ist **Fallout 2** schon für die nächste Ausgabe testreif.

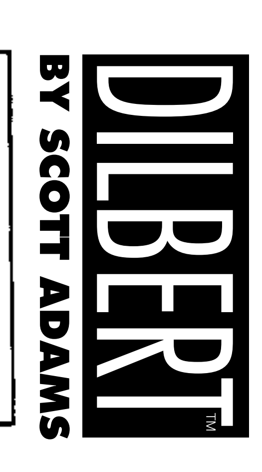


Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

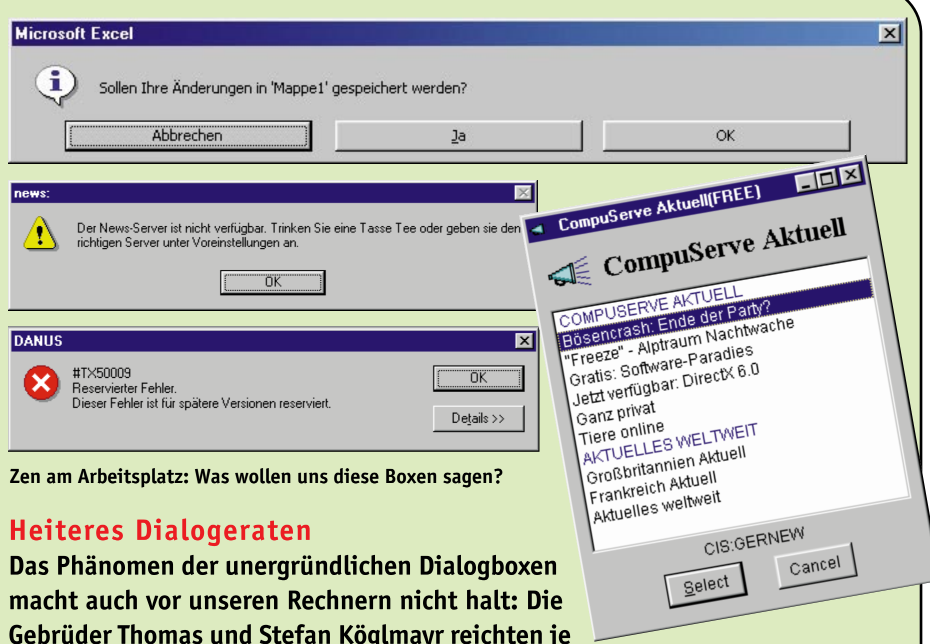




"WENN SIE IRGENDEINE TASTE DRÜCKEN, STÜRZT IHR COMPUTER AB. WENN SIE UNSERE SERVICE-NUMMER ANRUFEN, SCHIEBEN WIR'S AUF MICROSOFT."







Zen am Arbeitsplatz: Was wollen uns diese Boxen sagen?

Heiteres Dialogeraten

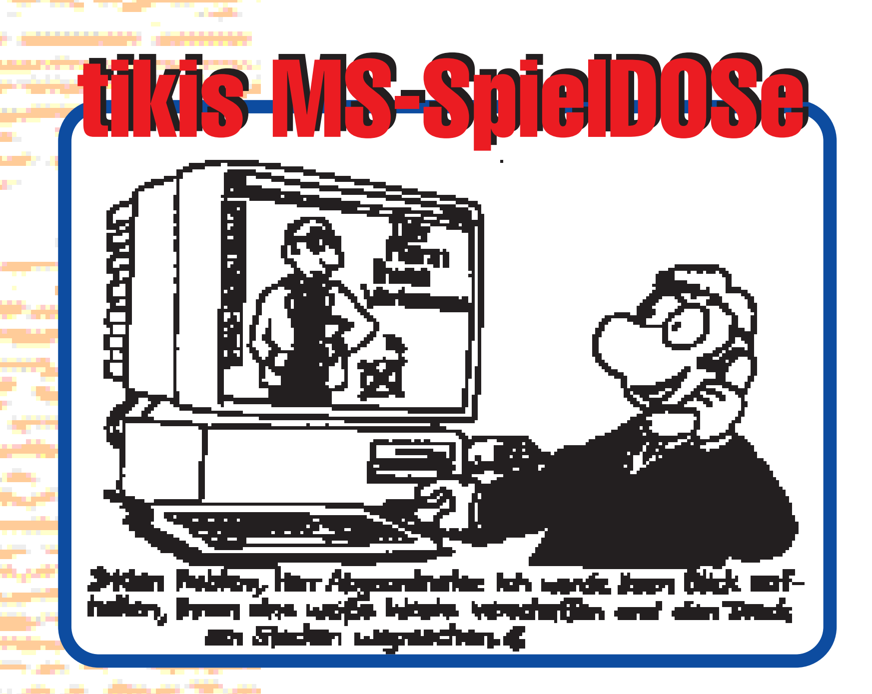
Das Phänomen der unergründlichen Dialogboxen macht auch vor unseren Rechnern nicht halt: Die Gebrüder Thomas und Stefan Köglmayr reichten je ein Exemplar ein. Während der »reservierte Fehler« von Stefan noch zu einem müden Grinsen verleitet, kratzt sich der wackere Thomas am Kopf: Wie reagiert man auf eine Frage, die als Antwortmöglichkeiten »Abbrechen, Ja, OK« vorgibt?
Auch der Autor dieser Zeilen kam die Tage ins Schmunzeln: Der Web-Browser »Opera« riet, zur Beruhigung über einen vermißten News-Server eine Tasse Tee zu trinken. Vierter im Bunde ist eine Meldung von Compuserve: Was wissen die Onliner über die Rocker von den Böhsen Onkelz, das uns verborgen blieb?

So weit, so gut, aber wer bitte ist »Reihe«?



Der Marketing-Spruch des Monats

Der klare Sieger nach Punkten ist Interplays amerikanische »Of Light and Darkness«-Anzeige. Damit man sie ja nicht mit einer Werbung für einen Fotokopierer-Reparaturdienst verwechselt, ließen sich die Marketing-Gewaltigen folgenden Spruch einfallen: »3D SGI art by world famous artist Gil Bruvel – if game screens were paintings, it would sell for over $10 million Dollars.« (3D-Silicon-Graphics-Grafik des weltberühmten Künstler Gil Bruvel – wenn die Spielbilder Gemälde wären, würde das Ganze über zehn Millionen Dollar kosten.) Ob es für diese Summe irgend jemand kaufen würde, ist eine andere Frage ...
Of Light and Darkness, Teil 2: Auf der deutschen Verpackung prangte stolz ein Aufkleber mit PC-Player-Logo und dem Spruch: »Reihe sollten Of Light and Darkness mit Vorsicht genießen, das Programm spricht eher innovationsfreudige Abenteurer an.« Häh? Abgesehen davon, daß das nicht unbedingt der werbewirksamste Text ist, macht er nur wenig Sinn. Ein Blick in Ausgabe 6/98 bringt Licht ins Dunkel, dort stand nämlich der fehlende Rest: »Fans (...) der Monkey-Island-Reihe sollten Of Light and Darkness mit Vorsicht genießen (...)« **(ra)**



BKD STATT UNS?

In den letzten Wochen vor der Bundestagswahl blieb es erstaunlich ruhig um die UNS, die Union Nörgelnder Spieler. Nun wissen wir, warum: Die Partei benötigte all ihre Kräfte im Wahlkampf gegen die BKD, ausgeschrieben »Burger King für Deutschland«. Mit Sprüchen wie »Weg mit den Diäten« will die BKD für mehr Geschmack in der Politik sorgen. Doch wir sind sicher, daß nicht einmal deren Website (www.bkd-zentrale.de) die UNS-Stammwähler zum Seitenwechsel veranlassen wird. Gehen Sie wählen: Für Spiele und Freiheit!

Konkurrenz für die UNS? Die Propagandisten der BKD geben sich alle Mühe.